

сентябрь 2008 год

Издается с января 2000 года

Выходит раз в месяц

В розницу цена свободная



ISSN 1992-7835

9 771992 783004 08009

http://www.nestor.minsk.by/vr

e-mail: vr@nestormedia.com

S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky

атмосфера глобальной катастрофы, отчужденности и одиночества стала почти что осязаемой

Space Siege

FlatOut Ultimate Carnage

TIBERIUM

тактический шутер в фантастической вселенной

НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

Добрый день, уважаемый читатель. Приближается сезон игропада, иначе говоря, массовых релизов игровых хитов. А значит, самое время полистать нашу газету и посмотреть, чего такого интересного появилось в мире виртуальности. Первым делом отправляю вас к обзору чернобыльского шутера "S.T.A.L.K.E.R.: Чистое Небо". Проект не разочаровал, став, подобно своему предшественнику, предметом споров всего игрового мира. Вслед за "Сталкером" советую почитать обзоры аркадного автосимулятора FlatOut: Ultimate Carnage, ролевого экшна Space Siege и адвентура Sublustrum. Далее наберемся нетерпения в анонсах экшна Tiberium, продолжения ролевого сериала Gothic — Arcania: A Gothic Tale, загадочного проект Brutal Legend от авторов Psychonauts и стратегии с элементами провокации Command&Conquer: Red Alert 3.

Как всегда вы найдете в газете массу игровых новостей, обзоров новинок локализаций, популярных в прокате фильмов ("Темный рыцарь", "Хроники Мутантов", "Мумия: Гробница Императора Драконов" и другие), а также литературы (рубрика "Радость чтения"). Кроме того, о самых замечательных и одновременно кошмарных книгах прошлого расскажет статья "Мир страха: Литература". Не забудем и о ветеранах игрового мира. Им посвящена рубрика "Пыльные полки" и ретроспектива "История разработки Diablo". А еще вас ждут "Своя колокольня", "Наша почта" и другие рубрики, недовольные тем, что вы так долго задержались на "Интро". Посему желаю вам приятного чтения и ставлю на вступлении точку.

АНОНСЫ

"Звездный путь" проходит через Интернет

Анонсировав не так давно игрушку Star Trek Online, Cryptic Studios решила долго не томить поклонников ожиданием и разродилась небольшой порцией фактов относительно грядущего проекта. Первый приятный сюрприз — широкие возможности в режиме создания персонажей. Щедрые разработчики разрешат нам сыграть за представителя абсолютно любой расы из тех, что встречаются во вселенной Star Trek. Как, вам и этого недостаточно? Тогда вперед — создавайте свою собственную расу инопланетян и отправляйтесь покорять просторы онлайна. Правда, на первых порах воюющих сторон в игре будет всего две — люди и инопланетяне-клингоны. Однако со временем разработчики намерены включить в проект и другие игровые фракции.



Вторым приятным сюрпризом для игроков наверняка станет география приключений. В Star Trek Online доведется как полетать в космосе на гигантских кораблях (в качестве капитана такой посудины мы и начнем игру), так и побродить по поверхности далеких планет, вступая в схватки с врагами. Звучит многообещающе, вот только дату релиза всей этой радости Cryptic Studios, сожалению, пока что не называет.

Мегги Кью в новом Need for Speed

Electronic Arts наконец-то созрела для официального анонса нового тайтла в гоночной серии Need for Speed. Недавние откровения Джона Ричитело полностью подтвердились — игра действительно называется Need for Speed Undercover и создается с оглядкой на знаменитую кинодилогию "Перевозчик". В Undercover разработчики из EA Black Box планируют втянуть нас в противостояние американских спецслужб и международной преступной группировки.

Главный герой — гонщик, работающий на ФБР. Через сюжетные перипетии нас на первых порах поведет агент Чейз Лин, роль которой исполнит Мегги Кью (эта актриса известна нам по "Крепкому орешку 4"). Сам же сторилайн, закрученный в лучших традициях голливудских боевиков, будет подаваться через видеоролики с живыми актерами — они должны прийтись по вкусу давним фанатам серии. А еще одним подарком для преданных поклонников станет возможность играть в салочки с полицейскими на улицах больших городов, вернувшаяся прямиком из Need for Speed: Most Wanted.

Своими глазами оценить новую игру удастся 21 ноября, причем игра выйдет на огромном количестве различных игровых платформ — на PC, Xbox 360, PS3, PS2, Wii, PSP, DS и даже на мобильниках.

Новая "гонка" от Codemasters

Издательство Codemastres, известное своей любовью к райсинг-игрушкам, решило немного поэкспериментировать со своим любимым жанром и анонсировало гоночный проект Fuel. Над разработкой "Топлива" трудится французская студия Asobo.

Действие игры развернется в альтернативной вселенной — здесь знакомая нам технологичная цивилизация уже скончалась, и на ее обломках был построен Новый мир. Гонки в постапокалиптическом окружении — это вполне предсказуемо, учитывая современную моду на игры о конце цивилизации. Для нашего развлечения Asobo Studio строит огромный открытый мир, в котором найдется место пустыням, горным вершинам, тропическим лесам. Причем все это будет сдобрено динамическими погодными эффектами — обещаны не только проливные дожди, но и самые настоящие песчаные бури и даже торнадо!

Разрабатывается Fuel для PC, PS3 и Xbox 360, а релиз игры ожидается в 2009 году.

Анонсирован сиквел Culpa Innata

Очень неслабый квест (и это еще мягко сказано) Culpa Innata без продолжения никак не останется — разработчики из Momentum As уже анонсировали игрушку Culpa Innata 2: Chaos Rising.

В новой игре нашему вниманию предложат такие радости, как множество диалогов, нелинейное управление, новенький саундтрек, сразу несколько сюжетных концовок, аж шесть десятков различных локаций и двух главных героев — офицера полиции Феникс Уиллис, несущую службу в Одессе 2047 года, и парня по имени Антон Павлов, о котором известно лишь то, что он циник и параноик.

Culpa Innata 2: Chaos Rising следует ждать на PC уже этой осенью.

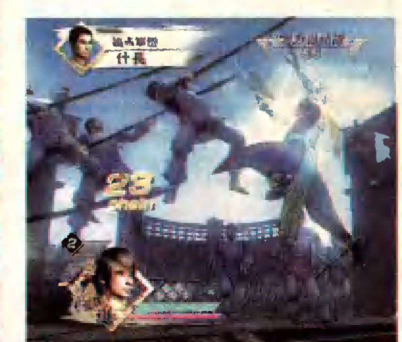


Онлайновый шутер в невесомости

На Земле и в параллельных мирах онлайновым воинам давно уже стало тесно — завоевание безграничного космоса идет бешеными темпами. Очередной проект на тему "разборок в безвоздушном пространстве" анонсировала Futuremark Games Studio. Новинка носит имя Shattered Horizon и повествует о недалеком будущем, когда земляне, уже более-менее освоившиеся в космосе, приступили к разработке недр Луны. Во время работ произошла авария, после чего в околоземной орбите образовался маленький подарочек в виде пояса астероидов. Именно здесь и развернутся баталии Shattered Horizon — геймеры смогут сыграть за лунных шахтеров, уцелевших после взрыва, и за обитателей Международной Космической Станции. Главными же изюминками нового шутера станут невесомость (персонажи ведь будут порхать среди астероидов на околоземной орбите), а также приличная графика и много-много фана. К сожалению, дата выхода Shattered Horizon пока не объявлена.

Dynasty Warriors 6 — теперь и PC-версия

Суровые восточные войны всерьез вознамерились заглянуть с дружеским визитом на персональные компьютеры — KOEI в прошлом месяце анонсировала PC-версию Dynasty Warriors 6. Напомним, что прежде игра уже засветилась на PS3 и Xbox 360. Ожидается, что с консолей на новую платформу тайтл будет перенесен без каких-либо изменений, вот только когда нам начинать готовиться к этому знаменательному событию, пока не ясно — насчет сроков выхода PC-версии Dynasty Warriors 6 KOEI молчат, как партизаны.





Новая рука тьмы

Overlord и его миньоны возвращаются, причем сразу на несколько различных платформ. Главным из анонсированных Codemasters "оверлордов" можно, без сомнения, назвать Overlord II, "заточенный" под тройку лидеров современной игроиндустрии — если кто не догадался, в эту троицу входят PC, PS3 и Xbox 360.

Сиквел Overlord поведает нам историю борьбы очередного Властелина и его миньонов с Великой Империей, подозрительно смахивающей на древнеримскую. Планы Империи по методичному уничтожению всей, какая есть на Земле, магии идут вразрез с планами Владыки — выходит, война неизбежна. Как обычно, на стороне Тьмы выступают подручные Властелина — теперь эти лихие ребята приручают под седло различных животных, осваивают осадную технику и мореходство. Overlord II разрабатывает Triumph Studios.

Более слабым консолям Overlord II никак не светит, однако некоторые из них получат в свою "копилку" эксклюзивные версии "оверлордов". Так, Overlord: Dark Legends (Wii) расскажет о золотой юности Темного Властелина. A Overlord: Minions (DS) посвящена приключениям пятерки миньонов. Среди развлечений, доступных в DS-версии, заявлены битвы с врагами и решение паззлов. За оба Nintendo-проекта головой отвечает Climax Studios.

Драконье фэнтези

Студия Larian приоткрыла завесу тайны над своим новым проектом, официально анонсировав Divinity 2: Ego Dragonis. Сиквел игры Divine Divinity, очевидно, строится в соответствии с типовыми клише фэнтезийных RPG. Действие происходит в некоем сказочном государстве Пивеллон, которому угрожают злобные демоны. Естественно, спасти страну от порабощения (а то и полного уничтожения) монстрами может Избранный — какая неожиданность, это наш главный герой, "убийца драконов"! Впрочем, убийцей он пробудет не всю игру — заматерев, герой наверняка поймет, что убивать драконов нехорошо, и переквалифицируется в "повелителя драконов". Что ж, это все, что на данный момент известно об игре. Осталось лишь добавить, что истреблять драконов и повелевать ими же мы начнем во втором квартале 2009 года, когда Divinity 2: Ego Dragonis выйдет на PC и Xbox 360.

ДАТЫ ВЫХОДА

Релизы отложены

К сожалению, новости бывают не только хорошими, но и плохими. Так, последняя неделя августа принесла горькие вести о переносе сроков выхода сразу двух громких шутеров.

Monolith расстроила геймеров всего мира новостью о переносе даты релиза игрушки Project Origin — теперь идейный наследник шутера F.E.A.R. доберется до полок магазинов только в первом квартале 2009 года.

А вот онлайновая стрелялка Left 4 Dead от Valve Software запоздает всего на 16 дней — игра появится в продаже 20 ноября. Ранее мы ждали ее 4 числа того же месяца, ну да 16 дней — не Бог весть какой срок, потерпеть можно.

PC-версия Burnout Paradise

Красивая гоночная игрушка подбирается все ближе к жадным ручонкам обладателей персональных компьютеров — недавно стало известно, что PC-версия Burnout Paradise появится в продаже в январе 2009 года. Интересно, что на PC игрушка привезет и некоторые дополнительные "вкусности", среди которых поддержка пользовательского контента и улучшенные возможности мультиплеера.

ДАЙДЖЕСТ

Far Cry 2 все ближе

Как это всегда и бывает, чем меньше времени остается до релиза проекта — тем больше мы узнаем о новой игре. На этот раз новости касаются системных требований Far Cry 2. Чтобы играть на минимальных настройках, понадобятся процессор Pentium 4 3.2 Ггц, Pentium D 2.66 Ггц, AMD Athlon 64 350+ или лучше; видеокарта NVIDIA 6800 или ATI X1650 с поддержкой шейдеров третьей версии и 256 Мб видеопамяти; 1 Гб оперативной памяти. А рекомендуемые требования включают процессор Intel Core 2 Duo Family, AMD Phenom или лучше; видеокарта NVIDIA 8600 GTS, ATI X1900 с 512 Мб видеопамяти; оперативная память — 2 Гб. Рекомендуется также наличие 5.1 звуковой карты.



ИТОГИ

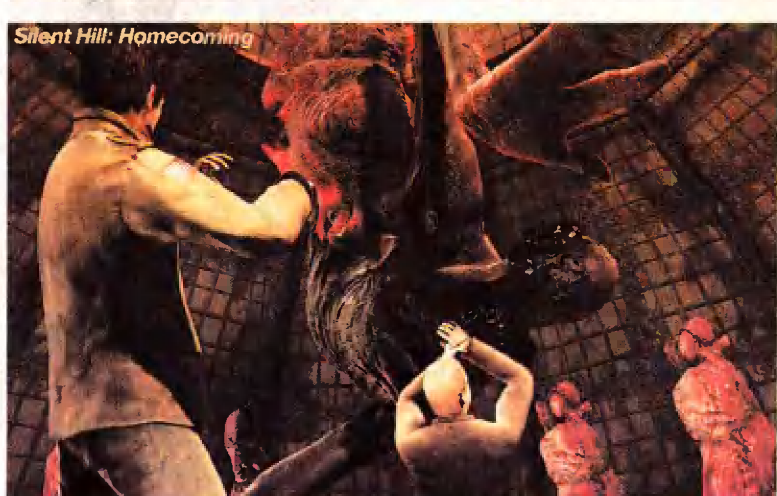
Games Convention 2008

С 21 по 24 августа в славном городе Лейпциге проходило феерическое игровое шоу — выставка Games Convention 2008. Как водится, мероприятие радовало посетителей анонсами новых тайтлов, свежими подробностями давно анонсированных проектов, интервью с разработчиками и, само собой, новыми скриншотами и видеороликами (последних было просто до неприличия много).



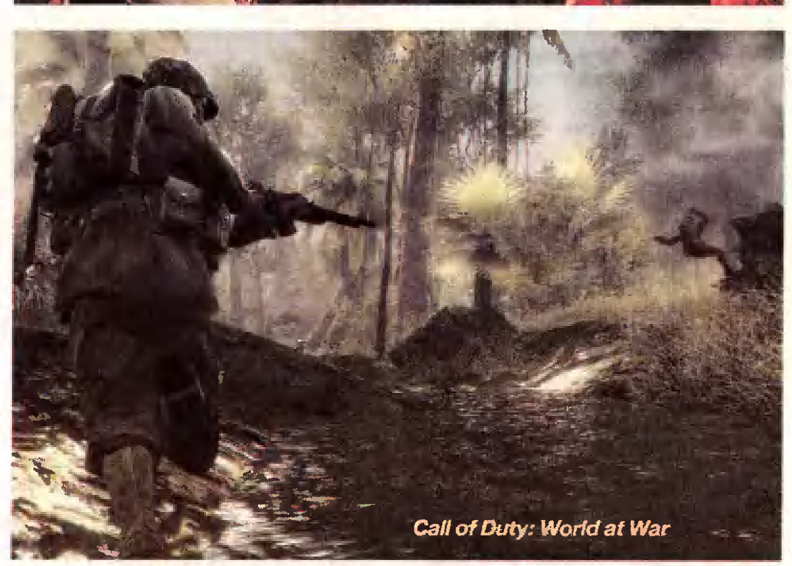
Heavy Rain

Если бы нам кто-нибудь доверил вручение наград игровым издательствам, то приз в номинации "главная сенсация выставки", несомненно, уплыл бы Sony — за **Heavy Rain**, изумительно красивый, стильный и притягательный PS3-эксклюзив. Презентация доказала, что Quantic Dream не только не забыли свой легендарный Fahrenheit, но и значительно доработали концепцию этой игры. Только представьте себе: неугомонная журналистка, расследующая дело серийного убийцы, забирается в логово подозреваемого. Она находит улики, подтверждающие вину этого монстра в человеческом обличье, и уже собирается убраться из его дома от греха подальше — но как раз в этот самый момент убийца возвращается. Что случится дальше — зависит от игрока. Быть может, девушка покинет убежище маньяка незамеченной. Или же она все-таки попадется на глаза убийце и будет бежать длинными пустыми коридорами, спасая свою жизнь. В итоге, выберется она из логова маньяка, или найдет там свою смерть, или же сама убьет преследователя, а может быть, произойдет еще что-то, о чем мы даже не догадываемся, — вариантов очень много. Quantic Dream официально заявили, что делают игру для взрослых геймеров. Игру с захватывающим сторилайном, с большим числом сюжетных развилок и с яркими, запоминающимися персонажами. И уже в 2009 году Sony представит нам настоящий интерактивный фильм — вот только насладиться им смогут лишь обладатели PlayStation 3.



Silent Hill: Homecoming

Konami, не так давно анонсировавшая PC-версию **Silent Hill: Homecoming**, в двух словах рассказала о сроках релиза игры. В США пятая серия Silent Hill должна появиться в конце сентября, при этом игра выйдет одновременно на трех платформах — PC, PS3 и Xbox 360 — однако распространяться будет исключительно цифровым способом. Европейцам же придется прождать Homecoming до ноября, зато, дождавшись, они смогут приобрести игру чин по чину — то бишь, в коробочной версии.



Call of Duty: World at War

Одним из флагманов Activision на Games Convention был шутер **Call of Duty: World at War** — первая игра серии, допрыгавшаяся до возрастного рейтинга "Mature" (очевидно, за жестокость некоторых сцен с пытками военнопленных). В игре ожидаются две кампании — за американцев на островах Тихого океана и за советских солдат в Берлине. Кроме того, обещали дать возможность подраться за Сталинград (о нет, неужели опять?). Любопытным показали фрагменты советской кампании — русские швыряются "коктейлями Молотова" и расстреливают немчуру из ППШ и двустволок (кто там говорил, что новых видов оружия не будет?). Помимо жестокости отдельных эпизодов, другими "фишками" игры станут кооперативный режим прохождения и огнемет, на который разработчики из Treyarch просто не надышатся. Вот только делается вся эта радость на уже устаревшем движке Call of Duty 4. Да и ролики выглядят какими-то унылыми. Вроде и стреляют много, и бегают туда-сюда с серьезными лицами — а той атмосферы, которой славились первые Call of Duty, той грамотно срежиссированной иллюзии войны не чувствуется. Дай то Бог, чтобы мы ошиблись и 11 ноября Activision продемонстрировала нам действительно великолепный шутер о Второй мировой войне.



James Bond: Quantum of Solace



The Sims 3



Окончание на стр. 4

ИТОГИ

Games Convention 2008

Начало на странице 3

У проекта **James Bond: Quantum of Solace** с новой Call of Duty общего гораздо больше, чем может показаться на первый взгляд — обе игры делаются на движке Call of Duty 4, да и разработчик у них один и тот же — Treyarch. И обе, к сожалению, смотрятся не ахти. Хотя CoD: WW все-таки рангом повыше будет, ну, а к "Джеймсу Бонду" Treyarch пытается поднять интерес, привлекая к работе над игрой актеров из оригинальных фильмов. Актеры, само собой, без возражений одалживают свою внешность героям проекта, ну и заодно озвучивают персонажей. Смогут ли их труды вознести интерактивного "Бонда" на вершины игровых чартов?


Saints Row 2

Electronic Arts на выставке буквально с ног до головы усыпалась "симсами". Тем, кто с нетерпением ожидает **The Sims 3**, будет полезно запомнить официальную дату релиза игры — 20 февраля 2009 года. Наряду с обычным изданием, в продажу поступит и "коллекционка" — одним из главных бонусов этой версии станет итальянский спорткар для вашего игрового альтер-эго.

EA также представила общественности новую "симсовую" игрушку — **The Sim Animals**. Подходящим имечком для проекта было бы "Тамагочи нового поколения" — игрокам предложат ухаживать за различными дикими зверятами, проживающими в лесу. Зверюшки обещаны с характером — если, к примеру, бельчонок разрешает себя погладить, то волк за такую вольность вполне может огрызнуться, а то и цапнуть за руку. Sim Animals разрабатывается для Nintendo Wii и DS.

Need for Speed Undercover от Ea Black Box гордо хвастал нововведениями. Игра поощряет использование автотрюков (за их исполнение даже выдаются бонусы), а также предлагает выяснять отношения с гонщиками-соперниками в новом игровом режиме — "Гонка на хайвее", среди ни в чем не виноватых "гражданских" машин. Побеги от полицейских асов тоже будут, но их мы уже видели в Most Wanted.

Сразу двумя хорошими новостями обрадовала Rockstar. Объявив не так давно об особенностях PC-версии GTA 4, издательство решило не останавливаться на достигнутом и тут же анонсировало переезд на персоналки **Bully** — GTA-образного экшена, действие которого разворачивается в школе. Причем компьютерщики получат "продвинутую" версию игры — Bully: Scholarship, прежде выходившую на Wii и Xbox 360. Кстати, ждать Bully для PC остается не так уж и долго — давить авторитетом школьных хулиганов и шпынять отличников начнем уже в грядущем октябре.

Совсем недавно появившаяся на свет MMORPG Age of Conan: Hyborian Adventures готовится принимать первое дополнение. На GC 08 Funcom представила первый арт к грядущему аддону. Ниндзя, пагоды и общая восточная стилистика картины дают повод надеяться, что дополнение будет посвящено Кхитаю (аналог Китая во вселенной Конана-варвара).


Warhammer 40 000: Dawn of War 2

Продолжая разговор о фэнтезийных RPG, обратим внимание на JoWood — это издательство притащило на выставку сразу две "готики". Правда, быстро выяснилось, что на деле "готика" будет все же одна — речь идет о дополнении **Gothic 3: Forsaken Gods**. Аддон станет связующим звеном между Gothic 3 и другой игрой. Как и приличествует любому нормальному дополнению, Forsaken Gods сможет развлечь игроков оригинальной историей, а также новыми оружием, зверятами и моделями персонажей. А вот в Gothic 4 нам поиграть, похоже, не светит, просто потому, что игры с таким названием больше не существует. Теперь очередной сиквел "готического" сериала, ранее известный как Gothic 4, следует именовать не иначе как **Arcania: A Gothic Tale**. На выставке показали очень реалистичный, красивый игровой мир, украшенный превосходными спецэффектами. И при этом о сюжете игры ничего толком не было сказано. Зато разработчики поведали, что игровая природа близка к природе стран центральной Европы. Что ж, выглядит проект красиво, а о чем новая история — там видно будет. Пока же предлагаем почитать анонс игры на странице 28 "Виртуальных радостей".

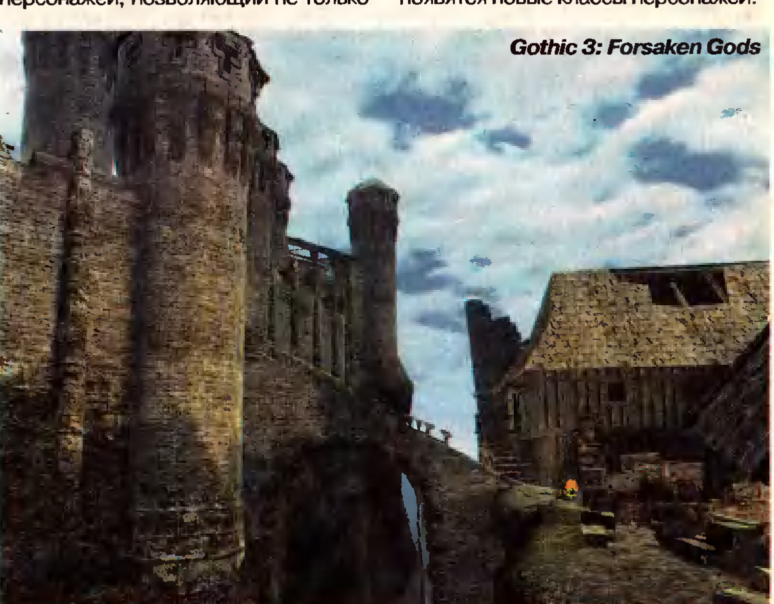
Боитесь ли вы насекомых? Если да — весной непременно обратите внимание на стратегию **Warhammer 40 000: Dawn of War 2**, ведь THQ объявила, что в этой игре обязательно засветятся ужасные тираниды — жестокая насекомоподобная раса. В принципе, о том, что эти красавцы появятся в игре, уже давно ходили упорные слухи, но лишь теперь THQ официально их подтвердила. А стало быть, насекомоненавистники получат хороший шанс отомстить тем, кого они так боятся.

Та же THQ на Games Convention вовсю демонстрировала еще один GTA-подобный экшен. Действие **Saints Row 2** происходит спустя два десятка лет после событий первой игры. Все эти годы главный герой провалялся в коме, а очнувшись, обнаружил, что окружающий мир сильно изменился — город, криминальный мир которого нам придется покорять, ощутимо подрос со времен первой Saints Row. Но перед тем как начать войну с криминалитетом, возможно, следует изменить внешность? Благо, к вашим услугам замечательный редактор персонажей, позволяющий не только поменять лицо и прическу героя, но и выбрать голос, и даже изменить пол! Так что король криминального мира из первой Saints Row теперь запросто может превратиться в криминальную королеву.

Подарочек для геймеров-стратегов к Games Convention припасла Paradox Interactive, анонсировавшая **Hearts of Iron 3**. Снова Вторая мировая война (временной промежуток — с 1938 по 1948 гг.), а мы командуем одной из 150 игровых стран. Издатели гарантируют, что игра предложит геймерам здоровенную карту мира с десятью тысячами (!) регионов. На таких просторах будет где развернуться. Хочешь — поднимай экономику и уровень жизни в своем государстве, хочешь — воюй. И даже если потерпишь поражение в войне, знай, еще не все потеряно, ведь можно уйти в подполье и развернуть партизанское движение (ох, фрицы, зря вы сунулись в Беларусь!). В магазинах Hearts of Iron 3 должна появиться только в третьем квартале 2009 г.

Ubisoft в очередной раз показывала **Far Cry 2** — по-прежнему красиво, по-прежнему радует огнемет, а также умиляют смышленые напарники, всегда готовые рискнуть своей шкурой и вытащить нашего героя на своем горбу буквально из-под вражеских пуль.

Blizzard же рассказывала о **Diablo III**. Как выяснилось, в игре будет система чекпоинтов, а средства для поправки здоровья станут встречаться значительно реже, чем в предыдущих играх серии. Из всех классов игровых персонажей, полюбившихся по первым играм, в Diablo III найдется место только Варвару. Однако, само собой, в грядущей игре обязательно появятся новые классы персонажей.


Gothic 3: Forsaken Gods

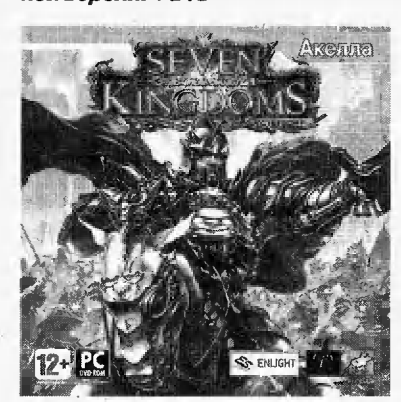

Diablo III


Hearts of Iron 3

НОВИНКИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Seven Kingdoms: Conquest

Название локализации: *"Seven Kingdoms: Завоеватели"*
Разработчик: *Enlight Software*
Локализатор/издатель: *"Акелла"*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*



Seven Kingdoms: Conquest — это отличный пример совершенно безобразной поделки, причины создания и релиза которой зарыты столь глубоко, что найти их представляется делом безуспешным. Слишком убого для добротного проекта или арт-хауса. Слишком плохо "раскручено" для коммерческого продукта. Трэш несуразный, одним словом.

Но мир не без извращенцев — и люди даже в такое играют. Наверное, сотрудники компании "Акелла" рассуждали точно так же, решив поработать над локализацией Seven Kingdoms: Conquest.

Благо, много над чем работать не пришлось. Видимо, бюджет у Enlight Software был совсем крохотный, если в игре юниты могут только истошно орать. Да-да, нормальной речи в Seven Kingdoms: Conquest вы не услышите. Остается только текст, да и его немного. С переводом у "Акеллы" проблем не возникло. С оформлением — тоже: шрифты хоть оригинальностью и не отличаются, но вписываются в игровой интерфейс как нельзя лучше. Порой, правда, могут возникнуть проблемы с читабельностью, что вызвано немного неудачным сочетанием цветов текста и фона в некоторых игровых окнах.

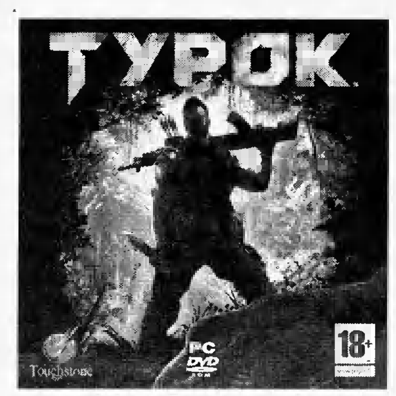
Остается мануал. Руководство пользователя — это, наверное, самая качественная деталь во всей Seven Kingdoms: Conquest. "Акелла" халтурить не стала — и мануал получился весьма симпатичным, информативным и полезным.

Впрочем, покупать диск только ради руководства пользователя автор этих строк вам не советует, ведь больше взглянуть в классическом трэше от Enlight Software не на что...

Оценка игры: 4,0
Оценка локализации: 8,0

Turok

Название локализации: *"Турок"*
Разработчик: *Propaganda Games, Aspyr Studios*
Локализатор/издатель: *Snowball Interactive / "Новый Диск"*
Количество дисков в локализованной версии: *2 DVD*



Широко разрекламированный Turok от компании Touchstone и тандема студий Propaganda Games и Aspyr Studios оказался, к сожалению большинства любителей шутеров, обычной пустышкой, не шибко красиво завернутой в замечательный движок Unreal Engine 3.0. Впечатляющая кинематографичность не смогла компенсировать примитивность геймплея — а этого игроки обычно не прощают.

Впрочем, менее громким тайтлом от своей вторичности Turok не стал, поэтому "Новый Диск" на пару со Snowball Interactive при создании локализации этого проекта поработали на славу.

Сразу же замечается то, что как название продукта, так и практически все внутриигровые шрифты были стилизованы под оригинальную версию. Смотрится, надо сказать, по-настоящему классно и агрессивно. Кегль был подобран немаленький, поэтому за читабельность можете не беспокоиться. А вот субтитры обнаружены не были, что, впрочем, для проекта такого плана, как Turok, не так уж и важно. Зато перевод получился просто отличным: локализаторы не стали корчить из себя пай-мальчиков и не побрезговали разговорной речью, давая пользователю понять, что он очутился в виртуальном мире жестокости и брутальных мужиков, которые за грязным словом в карман не лезут. И не переборщить с "не энциклопедичной" лексикой удалось (разве что, может быть, некоторых ханжей будет раздражать постоянное "тыканье").

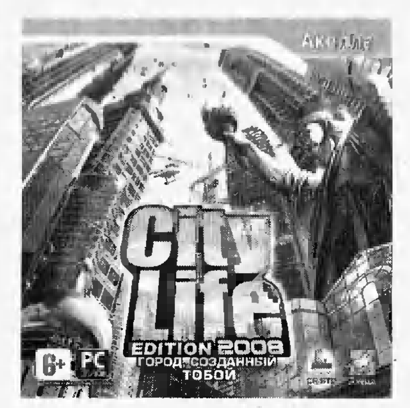
Естественно, те же особенности коснулись и устной речи. Озвучены персонажи под стать переводу — очень и очень неплохо. Местами будет чувствоваться откровенная фальшь, но в целом все выглядит более чем приемлемо.

В локализации отсутствуют не только субтитры, но и еще одна деталь, почти никак не влияющая на игровой процесс в большинстве шутеров, — мануал. Если не считать эти нюансы за минусы, то мы имеем отличный результат работы на совесть.

Оценка игры: 6,0
Оценка локализации: 8,5

City Life 2008 Edition

Название локализации: *"City Life 2008: Город, созданный тобой"*
Разработчик: *Monte Cristo*
Локализатор/издатель: *"Акелла"*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*



City Life 2008 Edition — это очередной симулятор градостроительства, на этот раз от студии Monte Cristo. Ничего выдающегося в этой игре вы не найдете, но на фоне дефицита проектов соответствующего жанра взглянуть на City Life 2008 Edition можно.

Странно, но локализованная версия игры появилась лишь через полгода после официального релиза. А странно потому, что вся работа для локализаторов заключалась лишь в переводе и оформлении текста. И если перевод получился очень даже неплохим, то хорошо подать фразы, слова и буковки сотрудники компании "Акелла" явно поленились: шрифты были подобраны самые банальные не только в самой игре, но даже в меню. С читабельностью, впрочем, проблем у вас возникнуть не должно.

С мануалами получился небольшой кавардак. Небольшое руководство пользователя волей разработчиков расположилось в самой игре: оно замаскировано под туториал. Обычный же мануал отсутствует напрочь; в папке с установленной игрой вы найдете лишь два ликбеза по редактору для City Life 2008 Edition. Они, между прочим, остались на английском, что для локализаторов плюсом, сами понимаете, не является.

Спрашивается: неужто "Акелле" понадобилось полгода для того, чтобы перевести текст, которого, в общем-то, не так и много?..

Оценка игры: 6,5
Оценка локализации: 4,0

WALL-E

Название локализации: *"ВАЛЛ-И"*
Разработчик: *Asobo Studio*
Локализатор/издатель: *Snowball Interactive / "1C"*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*



Анимационный фильм WALL-E от Disney и Pixar стал настоящим шедевром рисованного кинематографа. Как почти любой уважающий себя видеохит последних лет, эта лента моментально обзавелась своей интерактивной версией. В отличие от игроизации Kung Fu Panda, виртуальный WALL-E вышел аркадой хоть и довольно качественной, но относительно быстро утомляющей и не особо интересной. Впрочем, фанаты все равно продукт "съели" и остались скорее довольными, чем разочарованными.

Ну, а автору этих строк чрезмерно приятно отметить, что фирма "1C", как и в случае с Kung Fu Panda, на пару со Snowball Interactive над локализацией WALL-E потрудилась очень здорово.

Во-первых, над русифицированной версией проекта работали актеры, задействованные в русифицированном же варианте фильма, что не может не радовать. Озвучка вышла действительно высококлассной: поклонники упомянутой киноленты внакладе точно не останутся.

Во-вторых, перевод получился не менее качественным, чем реализация речи. Кроме того, текстовая информация в локализации оформлена на "отлично": симпатичные шрифты как в меню, так и в субтитрах смотрятся как нельзя лучше. Огорчают разве что изредка встречающиеся ошибки. Впрочем, это уж скорее мелочи, которые смогут заметить лишь самые дотошные и внимательные.

Ну, а для не самых опытных пользователей локализаторы подготовили информативный и очень недурственно иллюстрированный мануал в html-формате. Прочитав этот ценный документ, даже ребенок сможет помочь WALL-E (или ВАЛЛ-И) справиться со всеми неурядицами и задачами.

Вывод вполне предсказуемый: "1C" со Snowball Interactive в очередной раз заслужили свою порцию дифирамбов, кучу "спасибо" от фанатов и высокую оценку от "Виртуальных радостей".

Оценка игры: 6,5
Оценка локализации: 9,5

Павел "barney" Брель

КЛУБНАЯ ЖИЗНЬ

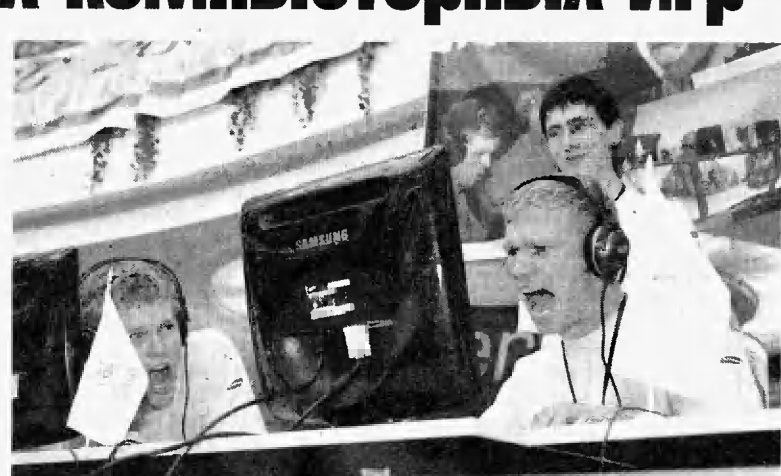
Национальный Финал Всемирных компьютерных игр

Самое ошеломительное действо в мире киберспорта Беларуси прошло в Минске 23-24 августа в ТЦ "Столица", который за несколько лет превратился в главную арену виртуальных баталий Беларуси, — финишировала отборочная кампания в Национальную сборную Беларуси по киберспорту. По результатам 2-х турнирных дней определились имена 8 самых талантливых геймеров, которые представят Беларусь на Grand Final — Всемирных компьютерных играх 2008 года в Кельне (World Cyber Games 2008).

"Арена" финальных баталий включала сцену, игровую зону, пресс-зону, а также специальную трибуну для самых активных болельщиков. В церемонии награждения участвовал главный организатор отборочной кампании киберспортсменов в национальную сборную Беларуси к WCG 2008 — представительство Samsung Electronics в Республике Беларусь. Глава представительства Samsung Electronics Йон Джей Чан лично поздравлял победителей, которые получали путевки на Гранд Финал, а также призы от спонсоров отборочных.







Итак, в этом году в Кельн поедут представлять Беларусь:

команда "K 29" (PC — Counter-Strike 1.6) — Ерофеев Кирилл, Ерофеев Евгений, Баазис Марио, Цвирко Евгений, Царев Кирилл,

WarCraft III — Кавецкий Ярослав, (Минск),

FIFA 2008 (PC) — Крумкачев Денис (Минск),

консоль — Guitar Hero III — Логвин Павел (Минск).

В этом году наша сборная выступит на международном турнире в четвертый раз. За столь краткий срок участия в чемпионате (всего три года) белорусская команда добилась значительного прогресса и занимает сегодня 49 место из 83 в общем зачете стран-участниц.



НАША ПОЧТА

Доброго вам дня, читатели. Первого сентября многие из вас пошли в школу, колледж или университет. Школа, а потом вуз научили нас очень важному: любить оценки. Похлопал Умный взрослый по плечу, нарисовал в дневнике десятку — и можно считать, что день удался. А уж ради того, чтобы в зачетке появились большие числа, можно и деньги заплатить, и на правонарушение пойти. Наивные преподаватели с этим борются, говорят "главное не оценка, главное знания". Врачи ежегодно лечат тысячи детей и взрослых от оценочной зависимости и ее последствий. Мы, конечно, с их мнением считаться не привыкли.

Каббалистические мистики видят магию в числах, и судя по магическим свойствам оценок, они не так уж и не правы. Уверенное "два балла!" заставит поэта порвать свои стихи, а математика усомниться в работоспособности калькулятора. Девятки и десятки превращают молодых артистов и ученых в грузчиков и уборщиков: сколько лабораторных защитил перетаскиванием шкафов и мытьем окон, не упомню. Подобные примеры можно видеть ежедневно, даже не в сфере образования.

Сакральное отношение к оценкам полностью перешло в мир игр. Например, в школьной десятибалльной системе десятка практически лишняя, так как припасена для гениев. Поэтому как-то само собой повелось, что и в оценивании игр десятка должна ставиться только безукоризненным эпохальным произведениям. Похожее с двойками и тройками — это незачетные оценки, разве их можно ставить разработчику, который готовился, старался, рисовал...

Еще мы очень любим сравнивать оценки разных игровых изданий. При этом мы как-то не задумываемся, что в других странах система оценок другая. В США 60-69% — это уже двойка, в России проценты — это не более чем проценты, потому что знания там оценивают по пятибалльной системе. Так что если вы заметили, что оценка "ВР" совпала с оценкой зарубежного издания и с вашей личной оценкой, можете загадывать желание — такое повторится не скоро.

Да, оценки я не люблю. Но в честь недавно прошедшего дня знаний сегодняшняя "Наша почта" посвящена именно им. Тому, как авторы оценивают игроделов, читатели — авторов, ведущий "НП" — читателей, потом читатели — снова меня и так далее.



Нова.Кукуруза
он же Кирилл Гилев

Здравствуйте, мои дорогие! Вот положил я перед собой 1-й и последний номера газеты "ВР" и мысленно ахнул. Какой же красавицей-лебедь стало наше общее с вами (читателей и издателей) дитя. Пройдя заново путь книжного гадкого утенка, перетасовав десятки авторов, рубрик, тиражей и пр. (добрались даже и до логотипа), кое-что отправив в небытие, а кое-что благополучно воскресив, вы стали просто первоклассной газетой, за которую геймеры давно перестали краснеть, приобретая в киоске. Особенно нас, читателей, подкупает ваша порядочность и честность по отношению к нам. Вы действительно прислушиваетесь к нашему мнению, советам и критике, а это многого стоит. Спасибо вам всем... и в особенности шеф-редактору. От себя хочу лишь добавить, что я в восторге от перемещения рубрики "анекдоты" в рубрику "НП".

Будучи уже неоднократно напечатанным в "НП" и побыв не единожды свидетелем ответных речей в свой адрес, я невольно словил себя на мысли, что в последний раз Anuriel, комментировав мои слова, использовал минимум колкостей, оживленно поддержал начатый мной разговор, по-дружески пожелал творческих успехов в дальнейшем. Эх, как же мне не хватило в конце Anuriel-евских 8.0 за письмо, с подробностями в плюсах и минусах. Ну и, конечно же, хотелось бы посмотреть на баллы, выставленные и моим коллегам по рубрике. Во всяком случае, сразу было бы видно, где просчеты, на что следует обратить внимание в следующих письмах, а про что следует до поры до времени забыть.

Спасибо большое за "Мир страха. Игры". Взрослеющего человека с каждым набранным им годом становится все сложнее обмануть, запугать и т.п. А достигнув того возраста, когда начинаешь понимать, что нет ни привидений с упырями, ни леших с вампирами, ни летающих вокруг Земли и Луны инопланетян, ни, в конце концов, Бога (хотя Иисус Христос был на самом деле, бесспорно), невольно начинаешь скучать по детским страхам о Черной руке. И фильмы ужасов вкупе с такими же играми пытаются нам в этом помочь, чему я несказанно рад. Но не стоит забывать и о том, что и мы сами должны стремиться быть напуганными. Поэтому всех ребят, играющих ночами, приветствую. Минуточку... ребята, эй... да-да, вы... и вы тоже... короче все, кто Easy, Normal... а ну кыш к мамке, не видите, тут серьезные дядьки собралмсь. Для остальных же расскажу одну забавную историю из моей жизни.

Съездил я с семьей этим летом на недельку в деревню. И решил осуществить одну давнюю затею. Взял я свой походный ноутбук и пошел ближе к 12 ночи на старое деревенское кладбище поиграть в старенький, но для меня новенький Alone in the dark 4. Присел я на травку возле поваленного деревянного креста и запустил игру... Сразу скажу, ничто из всего виденного мною до этого не пугало меня так сильно (разве что флэшка со всем известной выскакивающей рожей, которая, кстати, есть на вашем форуме). Бешеные собаки, выскакивающие из-за спины, и дико орущие призраки невольно заставляли в ужасе содрогнуться уже на первом получасе игры. Дальше — больше. Не успел оглянуться, как на часах уже было 1.30. И тут вдруг я услышал какой-то странный то ли звук, то ли голос. Причем сразу и не понял, из наушников он донесся или кто-то бродит за спиной. М-да, тут уже дело поменяло ход событий. Придя к выводу, что это все-таки игра так подшутила, я продолжил свое виртуальное путешествие, однако к своему нарастающему ужасу стал понимать, что меня теперь больше пугает реальная окружающая меня обстановка. А ну вдруг какой синий балбес подойдет сзади да и тюкнет меня по голове камешком, ноутбук чтобы забрать... Меня хватило еще минут на 5, к слову сказать, далеко не из приятных. После этого я взял "ноги в руки" и дал оттуда ходу.

Выводы из этой истории делайте сами, но виртуальные страхи никогда не сравнятся с реальными, чтобы там нам разработчики ни готовили.

На этом все. Ухожу по-английски.

Пробный запуск плюсов/минусов за письмо:

Плюсы:

Газету хвалишь — хорошо. Повторение — мать рекламы.

Работу Ануриеля оцениваешь — еще лучше. Если он прислушается к твоим словам — скоро начнет писать то, что лично тебе нравится. Не прислушается — объявите всенародный выговор.

Больше письмо написал — классно! Мне меньше писать придется.

Ушел по-английски — здорово! Не придется в N-ый раз придумывать прощание.

Минусы:

Не сказал, на какой сложности играл Alone in the Dark 4 на кладбище — недочет. Не прошел до конца — минус.

Проверка орфографии в Word-е выключена — тоже минус. "М-да" нужно писать через дефис!

Письмо не перечитывал, пришлось досочинять. Например, в оригинале письма была фраза "виртуальные страхи никогда не сравнятся с виртуальными".

Оценка: 8.0.

Вывод: Письмосочинители из Nova Kuk. снова выпустили качественный продукт, который если не станет основой для толп письм-ответов, то, по крайней мере, будет интересен для первого прочтения. Готичные реали-ти-вставки в смеси с позитивными монологами создали уникальную атмосферу. Обязательно купите ради этого письма "ВР" или хотя бы отксерокопируйте. Ждем анонса дополнения.



Fantom666
666_fantom@mail.ru

Привет, уважаемые Anuriel и работники газеты "Виртуальные радости". Не буду говорить "не буду говорить, что вы такие молодцы, что вы лучшие, потому что вы и так это знаете и т.д.", так как это уже стало традиционным приветствием/вступлением. Вот, Anuriel, решил я написать тебе, нагрузить своими глупостями... опять. Так что принимай.

С некоторых пор меня стали бесить эти бесконечные перестрелки/мочилово в играх, кино или аниме. И у меня складывается такое впечатление, что авторы просто не могут придумать интересного, захватывающего сюжета, игропроцесса "без применения оружия", так сказать. Большинство задумок, будь то фильм/аниме или игра, сводятся к тому, чтобы убивать кого-то или что-то с какой-то важной целью. Так еще ладно, если бесконечные перестрелки не являются самоцелью и автор хочет показать что-то еще, кроме тонн крови на экране, а то бывает весь фильм/аниме изображает только жестокость. В играх же созданы целые жанры: шутеры, рпг и др., в которых главной задачей геймера является истребление противников. Да что говорить, большинство игр основано на убийстве, за исключением пару жанров. Что скажешь на это, почтальон?

Мне вспоминается книга известного геймера и психолога С. Лукьяненко "Осенние визиты". В ней Посланник Тьмы сравнивается с игроком: "Он играет, Ярик. Теперь, когда он осознал себя, он просто играет. Кот и мыши. Ему не хочется признавать это, он привык считать себя аккуратным и быстрым вестником смерти. Но ему всегда хотелось этого — играть. Охотиться, гнать жертву, отпускать — и снова сжимать когти. Только это ненадолго. Он поймет... что стоит устранить всех — и мир станет его игрой. На долгие годы. До конца".

Игра — это насилие над игрушкой, товарищ Fantom. Только в шутерах мы сразу "сжимаем когти", а в RPG предпочитаем дать персонажу еще немного пожить, на случай если с ним связаны еще какие-нибудь квесты.

Также, Ануриель, хотелось бы узнать твое мнение по поводу вот какой темы: почему в школе по литературе не проходят фантастические или фэнтезийные произведения? Точнее, их проходят, но уделяют довольно мало времени и внимания. Я, например, могу вспомнить только пару произведений. Я понимаю, почему там нет творений Перумова, Лукьяненко, Роулинг. Ведь их книги были написаны не так давно и вряд ли попадут в школьную программу. Но книги Артура Кларка, Толкина, Айзека Азимова и других не менее заслуженных писателей в жанре фэнтези и фантастики, казалось, были написаны уже давно, но в учебнике по литературе я их почему-то не нахожу. Если говорить, что произведения школьного курса должны учить человека моральным принципам и устоям, то я считаю, что в фэнтези и фантастике показываются те же принципы, но в атмосфере будущего или там мифологического средневековья. Ануриель, разберись-ка с этим... в смысле прокомментируй.

Ануриель тут не многое сказать может. Дадим слово русским фантастам:

А. Громов: "Нет лучшего способа вызвать отвращение к литературному произведению или даже направлению, чем включить его в школьную программу для обязательного изучения с непременным написанием сочинений. Мне известны люди, которым в свое время повезло с учителем литературы, но их меньшинство. Я из большинства. Почему после такого "изучения" литературы я не перестал читать вообще — до сих пор не понимаю".

А. Зорич: "Сейчас основная проблема школьного образования, на мой взгляд, состоит в том, что явления культуры, которые изучаются на курсах гуманитарных дисциплин, представляются школьникам не актуальными, не интересными, не современными. Это нормально, но с этим нужно что-то делать, иначе разрыв между школой и жизнью станет непреодолимым!".

А. Калугин: "Вопрос некорректен, поскольку фантастика сама по себе не жанр, а всего лишь литературный прием. Фантастику следует преподавать как часть общего пласта литературы".

В. Васильев: "К литературным ценностям нужно приходить самостоятельно, а не навязывать их извне. Школьники должны выбирать сами, что им читать".

Г. Олди (Дмитрий Громов и Олег Ладыженский): "Фантастика же как метод, как набор творческих приемов присутствует, в том числе, и в ряде произведений Пушкина, Гоголя, Достоевского, А. Н. Толстого, А. Грина, Булгакова, Бальзака, Гете, Гауфа, Гофмана, Свифта, Рабле".

Е. Лукин: "[Преподавание фантастики в школе] — прекрасное средство отучить молодое поколение от разлагающего фантастического чтива! [Читать] для начала фэнтези. Примерная тема домашней работы: "Концептуальное решение нравственного выбора хоббита Фродо".

Позволю себе немного позанудствовать и написать замечание в адрес ВР-ки. "Ох, эти вечно недовольные читатели!", — подумал Anuriel. Ничего нового я не напишу. Но это означает только то, что я не один так думаю и пишется это не в первый раз, значит, к этому пора прислушаться. Вот, хотел бы выразить запоздалую жалобу по поводу исчезновения рубрики "Блиц" с ее модными артами. Это была эксклюзивная рубрика ВР-ки и, по-моему, решение убрать ее было немного странным.

Странным было то, что когда по просьбам читателей рубрику "Блиц" попробовали вернуть (в майском номере "ВР"), писем-высказываний едва набралось на половину запланированного объема рубрики.

Также я просто уверен, что в следующем номере ВР-ки (сентябрь) не будет сказано о том, что где-то в Минске в этом же месяце пройдет аниме-фестиваль.

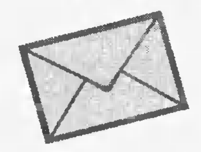
Не где-то, а в Доме культуры МТЗ по адресу Долгобродская 24, и не когда-нибудь, а 20-21 сентября. Билеты продают с 1 сентября и за вход просят по 10000 в день. Подробности можно поискать тут (http://higan.org/).

Очень бы хотелось видеть в газете анонсы (если применимо это слово) событий. Киберспортивных, фестивалей аниме или же еще каких других. Столь же сильно хотелось увидеть на страницах ВР-ки рубрику "Аниме". Самое же интересное заключается в том, что Anuriel еще мне обещал в комментариях к моим первым письмам, что обязательно будут печататься материалы про аниме. Что за дела, Ануриель?

Вот такой странный народ анимешники. Вначале убедили редактора, что рубрика "Аниме" нужна, а теперь ничего в нее не пишут.

Вот и все, что я хотел написать в своем письме. Надеюсь, донес свои мысли до читателей и Ануриеля, не споров чего-нибудь при этом. Честное слово, в своем тексте не хотел никого обидеть, ни любителей синемы жанра боевик, ни, не знаю, ярых почитателей школьной программы, ни кого-либо еще, а то опять набросится кто, как эти геймеры;). Ну, покедова!

А если кто-то все-таки обиделся, пусть пишет нам. Вместе найдем правду. До встречи.



Dart Viper
dv_inc@mail.ru

Доброго времени суток вам, стафф любимой газеты и легион ее верных читателей! Здравствуй и ты, Anuriel. Приятно видеть, что ты неплохо освоился в должности почтальона и радуешь нас своими, как правило уместными и адекватными, комментариями.

Я тоже очень рад, что не распугал читателей своей иронией. Добрый день.

Краткость — превосходное качество, жаль, не мое... Сразу несколько тем и писем хотелось бы прокомментировать в этом письме — приступим к делу.

Тема номер раз — вышедший не так давно Масс Эффект, от создателей КоТОРа. Знаете, некоторые игры можно полюбить с первого ролика. Их проходишь, максимально растягивая, вникая во все тонкости сюжета, прошаривая каждый закоулочек... После прохождения остается такое чувство... ммм... что в игре осталась частичка твоей души. И ты проходишь ее снова. И снова. Перебирая различные варианты, пути, тактики. Но вселенная игры не безгранична, и бесконечно ее проходить нельзя. И тогда ты бережно ставишь диск на полку и начинаешь ждать, пока кто-нибудь из игроделов выпустит хотя бы что-нибудь, что затронет тебя так же, как это... Вот такой игрой была для меня КоТОР и, позже, ее вторая часть. Запустив Масс Эффект, я рассчитывал на нечто подобное. Но не обнаружил это. В целом красиво. Местами интересно. Но... не то. Не то, что я ожидал от создателей одной из самых любимых своих игр. Возможно, это связано с тем, что действие происходит не в горячо любимой мной вселенной Star Wars, большим поклонником которой я являюсь. Спорить на эту тему бессмысленно, "сколько людей — столько и мнений". А мнение людей, которые профессионально оценивают игры, может, да и должно отличаться от мнения фанатов того или иного течения или серии. Идея перевода КоТОР 3 в онлайн меня, как большого любителя ММОРПГ, не пугает. Да что там не пугает, честно говоря, даже интригует. Но возникают сомнения, смогут ли разработчики реализовать это на должном уров-

не... Ведь сетевая игра (а тем более — онлайн) в КоТОР до этого не была предусмотрена.

Star Wars: Knight of the Old Republic основана на ролевой системе D&D, которая неплохо показала себя как в сетевых играх (Neverwinter Nights), так и в онлайновых (D&D Online: Stormreach). Поэтому принципиальных препятствий на пути BioWare не возникнет. Больше всего проблем, мне кажется, будет в различиях RPG и MMORPG. На создание онлайновой игры уходит много времени и ресурсов, многие MMO проекты закрываются, не дожив до релиза. Плюс у BioWare мало опыта в онлайновых играх, плюс конкуренция...

Тема номер два — ностальгия и продавцы. Думаю, я не открою Америку, если назову ряд игрушек, которые знает и помнит весь мир. Fallout, Diablo, HoMM 3 и так далее. Что объединяет эти игры? То, что "новички", со всеми их шейдерами, не смогли превзойти атмосферность и душевность этих "старичков". Спустя многие годы ты запускаешь старую-добрую Diablo (подставить нужное) и, как в первый раз, погружаешься в нее. А сейчас, в основном, делают "одноразовые" игры.

Вот вам и новое доказательство превосходства старых игр над новыми: "Если я только что прошел новую игру и не хочу тут же начать играть сначала, то игра одноразовая (читай: плохая). А если я захочу в нее поиграть через год, то к тому времени ее уже можно будет считать старой". Весьма логичное заключение.

Поэтому и возникает чувство пустоты, когда кажется, что раньше трава была зеленее. А насчет продавцов — действительно, работая с дисками, человек не обязан знать игры, которые выпускались году тому назад. Пусть даже это культовый "Фоллаут". Перепутать его с аркадной гонкой FlatOut можно, хотя бы просто ослышавшись. Тем более, что FlatOut наверняка присутствовал в продаже. Интересно, а что должно быть написано на лице, чтобы понять, что человек — геймер? Предлагайте свои варианты.:)

Крайнее раздражение из-за того, что покупатель отрывает его от ноутбука.

И последнее. Честно говоря, газету стал читать время от времени. Не потому, что стала хуже, а потому, что перенес свои игровые амбиции в онлайн, а там, как правило, перестаешь интересоваться синглами и их обзорами, ради которых, как правило, я и покупал ВР. Вот о них и пойдет речь. Знаете, не один я начал замечать, что раньше (когда программы были маленькими, а компьютеры — большими) обзоры были... интереснее. Куда ни глянь — юмор, мини-рассказы, призванные провести нас по прелестям (или корявостям) игры. Чессlово, зачитывался. Помню, был такой автор Lockust (извини, если неправильно написал). Для меня он запомнился как искрометными обзорами (вызывавшими, бывало, бурю эмоций и обсуждений в "НП"), так и рядом довольно серьезных и проникновенных статей... Некоторые фразы и мысли запоминались, для последующего стеба или цитирования. А теперь... Сплошь сухие обзоры: графика, геймплей, баги, музыка, все — оценка. Авторы! Спасибо вам за вашу работу, обзоры частенько помогают в выборе игры... Но — будьте неординарнее! Раньше можно было, не глядя, понять, чей стиль. А сейчас... Хотя, возможно, это заметно только мне.

Вот ведь как мыслят люди: газета не стала хуже, но вы, авторы, пишите по-другому. Мне современные игры не нравятся, я в них не играю, так пусть в обзорах вместо информации будет юмор и мини-рассказы. Ну и конечно, все, кто со мной не согласен, просто не замечают проблему...

Кстати говоря, очень хорошо разбавила содержание обзоров рубрика "Своя колокольня". Иногда интересно почитать обзоры игр людьми, не занимающимися этим профессионально. Хотя хороший и интересный стиль написания у некоторых товарищей присутствует... Спасибо им за то, что делятся своим взглядом на вещи, пусть он и отличается от общего иногда...

Собственно, потому и делятся своим взглядом, что он не похож на наш. Думаю, им будет приятно, что и на их долю, наконец, перепал респект.

Пожалуй, пока все, что хотелось бы написать. Осталось лишь пожелать газете не сдавать позиции и двигаться только вперед. По всем направлениям.
С уважением, я.

"И я тоже!" (С) агент Смит.



Adler.by@gmail.com

Здравствуйте уважаемая редакция! Привет Anuriel!

Снова привет, Adler.

С радостью узнал, что тема передачи реализма войны в играх получила поддержку читателей ВР. Выходит, поднятая мной в майском письме проблема волнует не меня одного! Среди откликнувшихся были как оптимисты, так и пессимисты. Были интересные замечания.
Кирилл Гилев в августовском номере, упомянув о попытке воссоздать реалистичную атаку Т-34 на "Тигры", высказал сомнения по поводу ее играбельности. По-моему, напротив. Вот тут-то геймеру и придется задуматься над тактической головоломкой, для решения которой он будет использовать свои козыри: ландшафт поля боя, высокую скорость и маневренность "тридцатьчетверки", тактические приемы (засады, заход во фланги и тыл, "ловля на живца" и др.), количественное превосходство, наконец. Вот он реализм! Есть, где проявить находчивость и смекалку. Чем, кстати говоря, наши танкисты с успехом пользовались.

Как говорил С. Кинг, даже если водопроводчик напишет роман о водопроводчиках, читать его будет интересно (Super Mario тогда еще, вроде, не было). А значит дело за малым: пару лет порулить танк, запомнить всякие тактические головоломки и хитрости, а потом повторить их в игре. Поэтому будьте уверены, правильный симулятор танка Т-34 в ближайшие 50 лет непременно появится. Но вряд ли это случится раньше, потому как разработчики, услышав предложение подработать танкистом, пошлют нас с вами очень-очень далеко, и правильно сделают. Ведь посидеть пару дней над схемами и тактико-техническими характеристиками намного проще. Правда, в результате получается некий идеальный танк, который ломается случайным образом и чинится нажатием одной кнопки мыши. Однако в качестве малой части игрового процесса стратегии годится и такая модель.

Вопрос к Anuriel. По поводу твоего комментария к июльскому письму камрада Virgo о невозможности воплощения трагедии войны в играх. Как ты считаешь, реальный фильм о войне дает зрителю почувствовать ее? Хотя бы на одну сотую? А может нам, обычным людям, живущим мирной жизнью, и одной тысячной за глаза хватит? Графика современных игр вплотную приблизилась к кинематографической, со звуковым наполнением проблем тоже никаких. К тому же кино предлагает нам роль созерцателя, а игра — активного участника событий. Так почему игра не может дать хотя бы одну тысячную? В чем же все-таки проблема? Оторванные от жизни сценарии? Очевидные ляпы, типа солдат, воюющих как зомби? Или просто нежелание разработчиков углубляться в эту тему?

В июльском номере шла речь о полном спектре ощущений, а не об одной тысячной. Почему игра не способна передать многие чувства, вполне можно было понять из писем "НП" последних месяцев. Перечислю их в качестве итога обсуждения:

1. Разработчики — не историки, поэтому часто допускают исторические ошибки. Другими словами, достоверность и играбельность не обратно пропорциональны.
2. Игроки в своем большинстве — тоже не историки, поэтому не обращают внимания на исторические ошибки.
3. Игроки привыкли получать от игры позитив, кого-то побеждая, чувствуя превосходство. Поэтому разработчики разукрашивают такую неприглядную штуку как война в яркие заманчивые цвета.
4. Многие люди не хотят вникать в игру, как не хотят идти в музей Великой отечественной. Ведь после работы хочется сесть в удобное кресло, открыть пиво и просто дважды кликнуть по иконке. Давайте, разработчики, пугайте меня дедовской трагедией. Ну а если специально ошибки высматривать, то всякие ощущения сразу в ужасе разбегутся.
5. Игра принципиально не способна вызвать физическую боль, хроническую усталость и так далее. Когда сможет — это будет уже не игра, а какой-то новый вид искусства.

В реальности воплощения реализма в играх меня поддержал Virgo, приведя в пример удачную, и на мой взгляд тоже, игру от 1С "Вторая Мировая". Игрок с первых же минут с головой окунается в события, происходящие на поле битвы. Атмосфера боя здесь передана действительно здорово. К достоверности происходящего тоже особых вопросов не возникает. Да, и в этой игре есть свои недостатки, но чувствуется стремление авторов к передаче максимального реализма битвы. На сайте игры есть форум, где разработчики, включая исторических консультантов, ведут активный диалог с геймерами, подсказывающими те или иные недочеты. Вносятся необходимые коррективы, выходят патчи — игра постоянно совершенствуется. Я считаю, что в конечном счете это будет достойный воргейм, на который должны равняться создатели игр о WW2. Так почему же другие разработчики никак не найдут равновесия на весах "Играбельность — Реализм"? Ведь "ВМ" убедительно демонстрирует, что это, в принципе, возможно. А пока узкий круг людей играет в воргеймы 90-х годов, а широкая масса давится фастфудом из убогих игр. На мой взгляд, к сожалению, на сегодняшний день подавляющее большинство игроделов стремятся при меньших затратах извлечь максимальную прибыль из своих проектов. В результате новоиспеченная игра о войне оказывается очередной поделкой, эксплуатирующей исторические события. Хотелось бы узнать мнение людей, которым есть чем поделиться с читателями ВР.

Такова природа фастфуда. На нее плюются гурманы, ее ненавидят врачи, но свою нишу на рынке она занимает. А размер этой ниши зависит от количества потребителей.

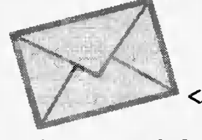
С вами был Adler. До новых встреч!

P.S. Насчет моего июньского письма и "несоответствия" фэнтези и металла. Насколько мне стало известно, к созданию саундтрека к Sacred 2 была привлечена упоминаемая мною группа Blind Guardian, известная своим "тяжелым" репертуаром. Как в воду смотрел.

Да, в Sacred 2 за выполнение определенного квеста можно будет увидеть (и услышать, конечно) "концерт" нарисованных Blind Guardian, которых сыграют через motion-capture сами музыканты. Интересно, что Blind Guardian в эксклюзивной композиции не перешли на хоралы и дудки ради "сохранения фэнтезийной атмосферы", а сыграли ее в привычном стиле power metal с электрогитарами и воплями во всю глотку.
То ли в лесу что-то умерло, то ли занимается заря новой эпохи фэнтези.

P.P.S. Я польщен тем, что к моему совету прислушались, и из интро исчезли номера страниц. Действительно лишнее).

Ну а я удивлен, что не пришло ни одного письма с просьбой вернуть. =)
До встречи, Adler.



Наследник <sirius13@tut.by>

Здравствуй, Anuriel!

Привет, Наследник.

Являюсь постоянным читателем ВР с конца 2003 года. Много воды утекло с тех пор, многое поменялось, однако чтение ВР стало для меня своеобразной традицией, хотя в последнее время читаю не от корки до корки, как раньше, да простят меня за это авторы.

Что ж, как сказал И. В. Гете: "На радугу, которую видно в течение четверти часа, не смотрят более". Время идет, старые читатели уходят, новые приходят, тираж остается.

Никогда раньше не писал писем в ВР, однако назрел в чем-то риторический вопрос. Свой собственный ПК, собранный самостоятельно вплоть до винтика, появился у меня чуть больше 2 лет назад. Год назад стал постепенно его "апгрейдить". Сейчас у меня от старого системника остался только корпус с блоком питания, все остальное заменено на лучшее. Потрачено средств не так чтобы очень много (не гонюсь за модой: выбираю оптимальные варианты), однако и не мало (ну это как для кого...). И во время периодических улучшений, и сейчас я все думаю: а зачем? Зачем тратить немаленькие (а для кого-то и бешеные) деньги на компьютер? Многие скажут: играть. Я, например, очень люблю играть, но у нас это смотрится комично: мы тратим сотни долларов на новое "железо", чтобы с комфортом играть в игру, купленную за 5$. Некоторые покупают лицензии, но не каждому это по карману.

Нормальная тенденция: чем современнее железо, тем дешевле расходные материалы, и чем современнее железо, тем оно дороже. Значит, чем дороже железо, тем дешевле расходные материалы. Купили бы вы вместо компьютера значительно более дешевую консоль, диски за 5$ видели бы только во сне.

Ну ладно, зададим вопрос так: для чего служат "навороченные" комплектующие? Для решения "навороченных" же задач, на них возложенных. Сейчас ими являются или игры, или серьезные программы для профессионалов. Я глубоко сомневаюсь, что каждый второй владелец мощного ПК использует всю его мощь для работы или самореализации. Скорее, для развлечений.

Однако статистических данных у нас нет, поэтому наверняка сказать мы не можем. Лично я сомневаюсь, что каждый второй владелец мощного ПК вообще использует всю его мощность для чего бы то ни было. А если компьютер не простаивает, значит, деньги на хорошее железо были потрачены не зря. Можно ли потратить деньги с большей пользой — это уже дело индивидуальное.

Еще один ответ: для "понтов". Чтобы владельцу "железного монстра" завидовали все вокруг.

Вряд ли кому-то нужна зависть. Скорее престиж. Пожелтевшая рухлядь с поющим, как чайник, куллером явно не украшает ни одну комнату.

И последнее: для себя, для удовлетворения. Чтобы знать: у тебя стоит мощный компьютер. И получать удовольствие от самого факта и вытекающих преимуществ.

Это уже любовь, наверное =)).

Надо сказать, что я абсолютно не жалею потраченных на компьютер средств, сам играю в игры практически постоянно. Просто в последнее время иногда задумываюсь над этим. Ведь эти деньги можно было вложить во что-нибудь более нужное.

Любой экономист вам скажет, что деньги не должны лежать без дела. И вот они приносят вам пользу, пока вы размышляете о том, что же это за "более нужное". А в придачу к играм вы получили возможность работать на компьютере и самореализовываться. Разве этого мало?

Если мое письмо будет допущено к печати, надеюсь, мы обсудим этот вопрос на страницах газеты.
На этом у меня все. Удачи ВР и лично тебе, Anuriel!
С уважением, Наследник.

Желаю вам скорее закодировать воспалившуюся совесть и радоваться жизни. Удачи во всем!

***

Вот уже и осень наступила, а мы так и не придумали объективную систему оценок. И это здорово, ведь писем будет больше, а обсуждения в "Нашей почте" пойдут активнее. Пользуйтесь случаем и непременно ставьте оценки другим, чтобы правильно воспринимать оценки, поставленные вам. До встречи и... хороших вам оценок в учебном году! =))

Anuriel (anuriel.vr@gmail.com)

СВОЯ КОЛОКОЛЬНЯ

Overclocked

Оправданная жестокость и неоправданные оценки

В февральском номере ВР в разделе "Новинки локализаций" были выставлены незаслуженно низкие оценки как игре Overclocked, так и ее локализации. Попробую разобраться.

Сюжет. Появление крайне агрессивных, "дезориентированных во времени и пространстве" полуголых подростков с пистолетами в руках вызвало широкий общественный резонанс. Молодой военный психолог Дэвид Макнамара, автор метода рекурсивной реконструкции памяти, приглашен после неудачных опытов на людях в помощь своему коллеге доктору Юнгу, опытному врачу старой школы, обретающемуся в ветхой полузаброшенной клинике Стейтен-Айленд. Дэвид пробует применить свой метод работы с пациентами, хотя и переживает не лучший период в жизни: он страдает приступами внезапных вспышек ярости и сам не признает этого, даже став виновником "несчастного случая", в результате которого почти ослепла его жена, теперь подавшая на развод. Общаясь с пациентами, Дэвид все глубже погружается в глубины их воспоминаний, складывает разрозненные частицы паззла в единую картину, понимает, что с подростками не все так просто, как могло показаться; преодолевая всяческие препоны со стороны Юнга и его помощницы, раскрывает планы Пентагона в создании нового типа солдат-головорезов, попутно успевает решать и личные проблемы.

История, рассказанная сценаристами House of Tales, несомненно, удалась. Если поначалу вялое продвижение дела может наскучить, то вскоре события набирают обороты, появляются первые жертвы, обостряются отношения со всеми персонажами, желание раскрыть тайны загадочного поведения тинэйджеров все нарастает, заставляя увеличивать темп решения головоломок. Сюжет может показаться предсказуемым, но когда многие предположения отправляются в утиль из-за их несоответствия действительности, начинаешь испытывать искреннее уважение к разработчикам, подарившим нам захватывающую и интригующую историю.

Игроделы вовсю старались населить мир игры живыми персонажами, и частично это удалось: многогранным получился образ самого Дэвида Макнамары, ему на самом деле начинаешь сопереживать и сочувствовать, неплох доктор Юнг, действия которого также можно по-человечески понять и оправдать, он не производит впечатления картонного злодея, хороши и подростки, но и им присуща некая шаблонность, узнаваемость, будто они уже были участниками другого представления в тех же амплуа. Что уж говорить о второстепенных персонажах...

Геймплей. Игра является классической point&click адвенчурой с видом от третьего лица. С помощью мыши мы перемещаемся между немногочисленными локациями, исследуем их в поисках предметов, которые до поры до времени складируем в инвентаре либо используем сразу же. К счастью, удалось избежать надоедливого пиксельхантинга благодаря чудодейственной клавише "пробел", которая позволяет одним махом показать все точки игрового экрана, с которыми можно взаимодействовать. Как в широкоформатном кино, на экране всегда присутствуют черные полосы в верхней и нижней частях экрана, что и позволило успешно организовать инвентарь — все всегда под рукой.

В игре множество загадок разной степени сложности, но, как ни странно, не они вызывают наибольшие трудности. Мы путешествуем по воспоминаниям пациентов, но без нашей помощи вспомнить что-либо для них почти нереально. Нужно давать какой-нибудь толчок, протянуть руку с ариадниной нитью: иди, вспоминай, не спотыкайся. Все разговоры психиатр предусмотрительно записывает на коммуникатор. Эти аудиозаписи и есть основной источник вдохновения для подростков, но выбрать нужный файл для прослушивания, вспомнить, кто о ком говорил, какие детали упоминал — это задача игрока. С коммуникатора можно делать звонки, но (опять это заколдованное "но") только по уже записанным в память номерам и только тогда, когда игра этого потребует, в иное время абоненты к телефону не подойдут. На чудо инженерной мысли будут приходить сообщения от других персонажей, которые дадут указания к дальнейшим действиям. В общем, без электронного помощника в современных адвенчурах никуда.

Диалоги в игре занимают уйму времени, они достаточно интересны, несут в себе, понятное дело, важную сюжетную информацию, но и здесь есть "но" (опять!). Разговоры организованы в виде небольших роликов, которые мы запускаем при выборе темы для разговора, поэтому вести беседу по репликам, пропускать наиболее длинные высказывания, когда игрок уже прочитал, а актер еще не сыграл, не получится. Как объясняли сами разработчики, "такой режим имеет преимущества с точки зрения драматургии, поскольку камеру при этом можно установить наиболее эффектно". Тут-то собачку и зарыли, по мнению, видимо, очень талантливых драматургов, самым эффектным ракурсом является тот, когда статичная камера показывает разговаривающих в полный рост. Скучно и уныло. В нетленном "Фаренгейте" в беседах камера словно была в руках талантливого оператора, умело вылавливающего самые важные в данный момент детали, акцентируя внимание то на глазах, то на руках, то на человеке в общем.



Графика и звук. Cougar Engine не способен выдать на гора сверхтехнологичную картинку, благо, то, что получилось, в целом неплохо подходит для адвенчуры. Грамотно реализованы отражения во всем, что таким свойством обладает: в зеркалах, стеклах, лужах. Есть даже попытки поиграть с тенями. Выигрышным стал ход с применением монохромной гаммы при переходах к воспоминаниям героев, так как смотрится это стильно. Неплохо реализовано бушующее под проливным дождем штормовое море, красиво, дотошно, с вниманием к деталям выполнены локации. Хуже всего, как обычно, получились персонажи, такие жизненные и естественные в игровых роликах, они абсолютно другие в процессе игры: совершенно топорная мимика, безжизненные глаза, приклеенные волосы, повсеместная угловатость и неестественность, хотя отвращения это не вызывает, потому что присутствует, наверное, во всех подобных проектах.

Хотя музыкальные композиции ничего особенного не представляют, они отлично вписываются в атмосферу, созданную художниками и дизайнерами, грамотно подчеркивают напряженность игровых ситуаций.

Общие впечатления. Как уже было замечено, в игре целая куча "но". Так, многие действия сопровождаются анимацией, в то время как для других ее не нет. Девушка не может засунуть в карман ведро воды, а наш бравый психиатр, кроме паспорта, прячет в широких штанинах еще и три увесистых чемодана багажа. Газетный киоск остается закрытым в течение всей игры, сломанный автоответчик в номере так и не заменят, глядя на пристройку к больнице, док неизменно говорит: "Безнадежно"; Дэвиду претит разговаривать по телефону под дождем, когда он стоит у отеля, зато у больницы или в порту — пожалуйста; для одного из пациентов потребуется радио, потом оно исчезнет со стола, а вот надпись останется. Да только сильно снижать оценку за эти недоделки не хочется, ведь общее впечатление все равно очень хорошее.

Локализация. Могу сказать только одно: ни о каких двух баллах, выставленных в свое время ВР, не может идти и речи. Локализация получилась если не образцовая, то, по крайней мере, очень неплохая. Удалось отыскать лишь несколько непереведенных слов, но их можно даже и не заметить. А на несоответствие голосов в некоторых репликах психолога просто не обращаешь внимания, потому что звучат они, когда мы вовсю знакомимся с новыми локациями из воспоминаний или решаем очередную головоломку.

Оценка игры: 7.0
Оценка локализации: 7.0
Вывод: шесть баллов можно характеризовать как "хорошо", но здесь все-таки подходит определение "почти отлично", потому и оценка как минимум на один балл выше. Локализация также получилась очень хорошая, абсолютно незаслуженную двойку нужно в срочном порядке исправлять на что-нибудь гораздо более пристойное.

SceLto

РЕЛИЗЫ

Игра	Жанр	Объём/дата	Издатель в мире/СНГ	Разработчик	Рейтинг*
УЖЕ ВЫШЛИ					
"S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо"	Экшен от первого лица (FPS)	(нет данных)	Deep Silver / GSC World Publishing	GSC Game World	-/-
Penumbra: Requiem	Приключение	240 MB	Paradox Interactive / 1C	Frictional Games	-/-
Space Siege	Экшен от третьего лица / ролевая игра (action / RPG)	2300 MB	Sega / Софт Клаб	Gas Powered Games	61,2% (13) / -
Strong Bad's Cool Game for Attractive People: Episode 1 — Homestar Ruiner	Приключение, квест	(нет данных)	Telltale Games	Telltale Games	75,7% (19) / -
"Зона: Злоключение строгого режима"	Квест	(нет данных)	Акелла	Студия "Парус"	-/-
Premier Manager 09	Симулятор футбольного менеджера	405 MB	ZOO Digital Publishing	ZOO Digital Publishing	-/-
Bionic Commando Rearmed	Аркада	390 MB	Capcom / 1C	GRIN	91,0% (5) / -
Shattered Suns	Стратегия в режиме реального времени (RTS)	1250 MB	Clear Crown Studios	Clear Crown Studios	-/-
Dracula 3: The Path of the Dragon	Приключение	3100 MB	Encore Software / Акелла	Kheops Studio, MZone Studio	68,5% (2) / -
The Sims 2: Apartment Life	Симулятор жизни, дополнение	1050 MB	Electronic Arts	EA Redwood Shores	78,5% (2) / -
Mercenaries 2: World in Flames	Экшен от третьего лица (TPS)	(нет данных)	Electronic Arts	Pandemic Studios, LTI Gray Matter	-/-
Murder in the Abbey	Приключение	(нет данных)	DreamCatcher Interactive/ Акелла	Alcachofa Soft	-/-
"Валькирия: Восхождение на трон"	Пошаговая стратегия (TBS), ролевая игра (RPG), дополнение	(нет данных)	1C	DVS	-/-
ГОТОВЯТСЯ К ВЫХОДУ					
Spore	Симулятор, стратегия	7 сентября	Electronic Arts / Софт Клаб	Electronic Arts	-
Warfare	Стратегия в режиме реального времени (RTS)	12 сентября	GFI, Руссобит-М	GFI Russia	-
Crysis Warhead	Экшен от первого лица (FPS)	16 сентября	Electronic Arts	Crytek Budapest	-
Warhammer Online: Age of Reckoning	MMORPG	18 сентября	Electronic Arts	EA Mythic	-
"Буратилло"	Квест	18 сентября	Бука	"Сатурн-плюс"	-
Brothers in Arms: Hell's Highway	Экшен от первого лица (FPS)	23 сентября	Ubisoft / Бука	Gearbox Software	-
Legendary	Экшен от первого лица (FPS)	30 сентября	Gamecock Media Group / 1C	Spark Unlimited	-

** Сводный рейтинг приведённых в таблице наиболее популярных (по количеству "хитов" на nforce.nl) релизов по данным сайта gamerankings.com на момент сдачи материала, в скобках указано количество источников из игровых СМИ. Через слэш приводится пользовательский рейтинг по данным gamerankings.com на 29 августа, в скобках — количество проголосовавших. Для российских проектов указывается рейтинг пользователей сайта AG.RU (в скобках — количество проголосовавших).*

Своя колокольня

TrackMania

Экскурс в историю

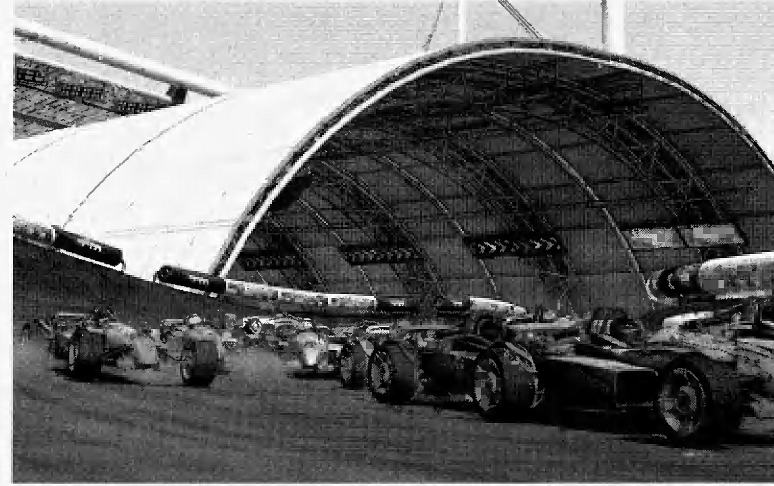
Все началось в далеком 2004-ом году. Тогда неизвестная французская компания Nadeo подарила миру маленькую (неполный 1CD), но невообразимо обаятельную автоаркаду под названием TrackMania. Игра подкупала своей полнейшей аркадностью и упорно давила на какие-то давно забытые эмоции из глубокого детства. А еще там был Hot-Seat (да-да, тот самый, из-за которого все мы раньше просиживали ночами за третьими Героями в компании с друзьями). Три типа местности — и три типа машин. Очень разных машин. Совершенно непохожих друг на друга: внедорожник, ралийка и спорткар (хотя спорткаром-то его можно было назвать с большой натяжкой). А самое главное, что обеспечило популярность "ТрекМании" — простой (нет, он действительно ОЧЕНЬ ПРОСТОЙ) редактор треков.

А потом Nadeo преподнесла нам подарочек номер два: TrackMania Sunrise. Из названия следовало одно из главных нововведений игры: отныне нам было позволено разъезжать не только днем, но и, соответственно, на рассвете (а заодно на закате, вечером и ночью). Автопарк кардинально изменился: вместо спорткара, внедорожника и ралийки, нам предложили настоящий спорткар (теперь уже действительно быстрый), нормальный внедорожник (на котором предполагалось скакать по крышам домов) и некое подобие родстера (самый сложный в управлении тип авто). Каюсь, тогда у меня (да и не только у меня) появилась мысль, что разработчики взяли машины из первой игры, изменили их внешность и сделали-таки то, что почему-то не вышло в первой части (согласитесь, уж больно похожи классы автомобилей). Редактор основательно доработали, позволили игрокам красить машины в еще одном простейшем по сути (но не по содержанию) редакторе, а заодно — импортировать из 3ds Max'а свои модели машин. Чуть подкрутили игровую графику и добавили несколько шейдерных эффектов сомнительного качества. Да, смазывание тут тоже есть (не вздумайте его включать!!!).

Затем по заказу организаторов ESWC Nadeo выпускает бесплатную сетевую версию "ТрекМании" — TrackMania Nations ESWC. Собственно, говорить про нее почти нечего. Один тип машин — stadium car — некое подобие гоночного болида, но с почти внедорожной подвеской. Один, соответственно, тип местности — (не поверите) стадион. Но в игровую механику вкралось одно очень серьезное новшество: отныне для создания собственных треков не было надобности копить золотые медальки в однопользовательском режиме. Выстроить в редакторе трассу своей мечты за каких-нибудь два(!) часа езды мог любой желающий (если, конечно, у него хватит сил на такое геройское свершение), вообще ни разу не садясь за однопользовательский режим. И, в общем-то, все. Но бесплатность, а с ней и отсутствие защиты от копирования, сделали свое дело, и Nations стала едва ли не самой популярной игрой в серии.

В 2007-ом появилась TrackMania United. Название говорит само за себя и, естественно, не обманывает — здесь были собраны все семь типов машин и местностей. Теперь на всех типах машин можно было ездить в разное время суток, добавилось немное количество новых строительных блоков и еще больше улучшилась графика. Также разработчики увеличили интеграцию игры по Интернету, но, к счастью, не сделали его необходимым для работы TrackMania. Появилась возможность обмена почти всем игровым контентом прямиком из самой игры. Трассы и модели машин от предыдущих игр серии, кстати, остались полностью совместимы с United (машины, правда, не все, но это отдельный разговор).

День сегодняшний — и виновница торжества! Прошу любить и жаловать — TrackMania United Forever. Название показалось вам знакомым? А ничего удивительного в этом и нет. Все дело в том, что это просто дополненное издание TrackMania United. Игра все так же содержит семь типов машин и рельефов, по-прежнему совместима со старыми трассами и моделями и, как и прежде имеет в себе простые редакторы и средства обмена контентом через Интернет. Но без некоторых нововведений все же не обошлось: 265 новых треков (в дополнение к тем сотням, что, я уверен, сохранились на вашем винчестере от предыдущих игр), еще чуть улучшенная графика и (внимание!) поддержка 3D-изображения (ага, как в кинотеатрах).


TrackMania United



TrackMania United Forever

Несколько увеличилось быстродействие, а вот сложность самих трасс уменьшилась. По крайней мере, серебро и золото взять стало значительно проще, а чтобы не получить бронзу, ехать надо, наверное, с закрытыми глазами. Ну и, само собой, добавились новые блоки в редактор трасс. И еще: игра совместима по сети с United и Nations.

Плюсы TrackMania United Forever:

Выбор трасс и машин.
Оптимизация и масштабируемость системных требований.
Hot-Seat.
Не нужно вставлять DVD в привод при запуске.
Редакторы.
3D-изображение.

Минусы TrackMania United Forever:

Графика все-таки не блещет.
Мало отличий от United.
3D-изображение далеко от идеала.

Оценка:

9.0 для фанатов и тех, кто не видел простого United.
7.5 для всех прочих.

Вывод: Если вы хотите веселого геймплея с друзьями или просто души не чаете в гонках, TrackMania United Forever — ваш выбор. Если вы не видели предыдущих игр серии — не пропустите хотя бы эту. А что до графики, она ведь в играх не главное, правда?.. Ну а если вы играли в United и вам не понравилось, что ж, найдите себе какой-нибудь NFS.

Суровый Хомячок ЭклерЪ
(diolc@ya.ru)


TrackMania



TrackMania Sunrise

Книги серии S.T.A.L.K.E.R.

После того, как в своей колокольне начали появляться обзоры фильмов, то почему бы не начать посылать туда и обзоры книг? Итак, я попытаюсь быть первым.

Алексей Степанов. Дезертир

Начну с альтернативного мнения на уже рецензировавшиеся книги — вот, например "Дезертир" Алексея Степанова. В комплексном обзоре первых книг из серии S.T.A.L.K.E.R. эту книгу почему-то вознесли и назвали самой лучшей (на тот момент) в серии. Поспешу развеять этот миф.

Дезертир — на мой взгляд, самая худшая (даже сейчас) книга из этой молодой, но уже довольно большой серии. Автор написал историю про совершенно безликого и не запоминающегося "духа" Никиту, который оказался в зоне. Потом он встретит много персонажей, которые так же безлики, как и он, а еще все до единого являются продажными сволочами, для которых нет ничего святого и которые готовы перегрызть друг другу глотки по любому поводу. Страшно сказать, но после книги у меня осталось впечатление, что сталкеры — все до единого сволочи, не живущие в зоне, а именно существующие.

Еще одна проблема книги — феноменальное несоответствие ни игре, ни книгам других писателей. Какие-то другие группировки, места, и "гвоздь всей программы" — выживание главного героя после выброса (хотя во время выброса в чистом поле выжить можно, только если у тебя есть противорадиационный костюм и пачка антирадов), которое в принципе невозможно.

Хотя главный герой вообще описан эдаким супергероем — за всю книгу он даже НИ РАЗУ не бросил болта (это все безобразие автор объясняет просто — "повезло"), в него ни разу не попали из любого оружия, и он пережил выброс. Как так можно? Повезло — отвечает автор.

Оценка: 4

Андрей Калугин. Дом на болоте

Другое дело "Дом на болоте" Андрея Калугина — на мой взгляд, именно эта книга является лучшей из серии. Главная заслуга Калугина в том, что он описал Зону совершенно не такой, какой ее привыкли видеть игроки (а кто сказал, что все ее правильно видят?) — с размышлениями на тему мутантов, аномалий и артефактов и практически без экшена. Почему в народе бытует такое мнение, что "книга про Зону" обязательно должна быть боевиком? Да и кто сказал, что мутантов обязательно "надо бить"? Ведь они тоже являются животными — они тоже борются за выживание.

Сюжет рассказывает о сталкере по прозвищу Штырь, который решил ограбить Болотного доктора. Но потом он понимает, что это будет далеко не так просто, как ему казалось вначале...

Сюжет очень неплох и интересен, хотя и лишен динамики, присущей другим книгам серии (это многим и не понравится в работе Калугина). Калугин показывает Зону не с точки зрения бойца, как делают другие авторы, а с точки зрения исследователя. Такой вот необычный подход и выделяет книгу из ряда других (даже новой книги Калугина, о которой ниже). И выделяет очень выгодно, надо сказать.

Оценка: 8

Алексей Калугин. Мечта на поражение

Зато в своей новой книге Калугин все же поддается тенденции и представляет читателю историю о сталкере по прозвищу Гупи, который не пьет водку, не курит и не набивается на рискованные и опасные для жизни задания, а также очень любил пить натуральный кофе. И вот волею судьбы его заставляют пойти вместе с весьма разношерстой группой сталкеров к самому легендарному Монолиту...

На этот раз те, кто сетовал "Дом на болоте" за отсутствие динамики, наконец, получили книгу, в которой динамика неплохо сочетается с большим количеством перестрелок и боев.

Конечно, из-за большого количества персонажей многие из них совершенно не запоминаются, но вот Гупи и примкнувший позже к группе загадочный Журналист получились очень яркими и запоминающимися.

Да, и хоть тут меньше размышлений на тему Зоны, книга от этого не стала хуже (хотя, на мой взгляд, "Мечта на поражение" все же немного хуже "Дома на болоте"). Наоборот — теперь книга может понравиться даже тем, кто уже читал "Дом на болоте" и кому она не очень понравилась. Особенно хочу отметить лучший и самый неожиданный финал из всей книжной серии.

Оценка: 8

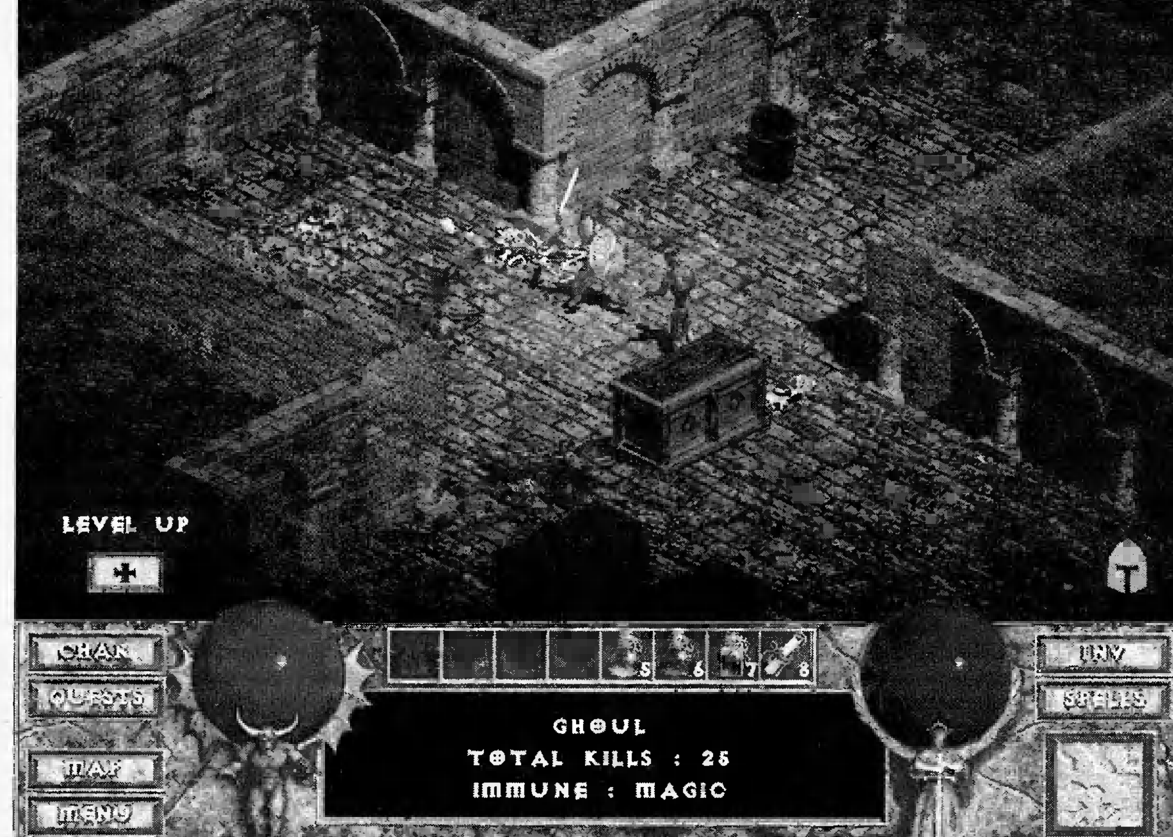
Инквизитор
Алесь Савчик

РЕТРОСПЕКТИВА

История разработки Diablo

Как создавалась лучшая hack'n'slash в истории

Вот уже много лет мы проводим время за hack'n'slash всевозможного уровня качества. Некоторые из них смогли увлечь (Sacred, Titan Quest, Dungeon Siege, Hellgate: London), другие разочаровали и откровенно ужаснули (Legend: Hand of God, Silverfall, Loki). И все это время мы с надеждой в глазах оборачивались на Blizzard. Созданная ею Diablo, породившая всех вышеперечисленных, оставалась недостижимым эталоном. Долгие годы мы ждали анонса продолжения знаменитой игры, и вот в конце июня стало известно о том, что грядет третья часть. Анализ всей доступной информации и просмотр всех имеющихся роликов внушил уверенность, что Diablo возвращается во всем своем величии. По такому праздничному поводу решено было рассказать вам историю сотворения этой без преувеличений культовой игры.



Diablo образца 1996 года.

Condor Games, Blizzard и Diablo

Сентябрь 1993 года. Усилиями трех человек, Макса Шафера, Эрика Шафера и Дэвида Брэвика, на свет появляется новая игровая студия — Condor Games. Первое время компания занимается портированием игр на приставки, но вскоре решает взяться за разработку какого-нибудь PC-проекта. Троица быстро придумывает концепцию своего будущего творения — по их замыслам это будет однопользовательская пошаговая ролевая игра под DOS. С такой идеей они начинают обивать пороги ведущих издателей, но натыкаются на непонимание и откровенную иронию. Никто не хочет вкладывать деньги в какой-то сомнительный проект, созданием которого займется неизвестная компания лишь относительно знакомая с разработкой игр для PC. Кто знает, чем бы все закончилось, если бы Дэвид Брэвик в свое время не познакомился с Аланом Эдхемом, одним из трех основателей студии Silicon & Synapse, позже переименованной в Blizzard Entertainment.

Как ни странно, Эдхем заинтересовался проектом Condor, и в 1995 году две компании подписали договор о сотрудничестве — и стартовало уже полноценное создание игры с кодовым названием "Diablo". Как только закрутились шестеренки разработки, творение Condor стало избавляться от многих первоначальных идей. Так, например, решено полностью отказаться от пошаговости. Примерно на середине разработки Diablo (теперь это уже была вполне осязаемая фэнтезийная история о городе Тристраме и дьявольских событиях, происходящих в нем), Алан Эдхем предлагает Condor стать одним из подразделений Blizzard, на что получает утвердительный ответ. Таким образом, Condor Games трансформируется в Blizzard North.

С этим слиянием авторы Diablo получили долгожданную независимость от влияния издателя, и с головой погрузились в разработку игры. Работы над проектом велись два года, и в конце 1996 года игра появилась на прилавках магазинов. Diablo пропустила рождественскую лихорадку, и многие опасались, что это негативно скажется на продажах игры, но все обошлось — за первые несколько недель творение Blizzard разошлось миллионным тиражом.

Немногие знают, что после такого успешного релиза люди из "Davidson & Associates" (тогдашние владельцы Blizzard) начали давить на студию, уговаривая выпустить вторую часть уже через полгода после выхода оригинала. Но Blizzard не прогнулась и осталась верна своей твердой политике. Некоторое время компания даже не задумывалась о выпуске Diablo 2.

Возвращение Дьявола

Через несколько месяцев девелоперы, прежде и не планировавшие работы над сиквелом, все же принимаются за вторую часть. Проводятся постоянные совещания — авторы прорабатывают концепцию продолжения, дизайн, решают, какой будет игра, двухмерной или трехмерной. Когда все главные вопросы касательно будущего проекта были решены, началась активная стадия разработки. Главным отличием от первой части стал масштаб. Теперь это была не простая игра про городок и подземелья с адскими тварями, продолжение превратилось в эпических размахов проект с пятью играбельными персонажами, с четырьмя актами, городами и окружающими их территориями, с десятками монстров и целой кучей оружия и брони. Blizzard задумала сделать действительно вторую часть, а не огромный аддон с двоечкой в названии.

Первое время все шло просто отлично, но чем дольше растягивалась разработка, тем тяжелее приходилось сотрудникам Blizzard North, которые все больше времени проводили в офисе. Руководители компании потом признавались, что за годы создания Diablo 2 они не раз пожалели о своем решении сделать игру настолько большой и детальной. Когда стало понятно, что проект не выйдет и в 1999 году, в уныние пришли не только игроки, но и сами девелоперы. Дабы хоть как-то ускорить релиз, сотрудники студии приняли решение не уходить в отпуск, а еще больше углубиться в разработку и тестирование Diablo 2.

В начале 2000-го работы стали подходить к концу, и в июне того же года, наконец, случился релиз. Как и ожидалось, долгострой Blizzard сразу оказался на вершинах чартов, постепенно собирая урожай наград и рекордов. Diablo 2 была занесена в "Книгу рекордов Гиннеса" как самая быстро распродаваемая игра. За первые две недели проект преодолел планку в миллион копий, а за полгода почти добрался до внушительной трехмиллионной отметки.

Аккурат через год Blizzard разродилась вполне логичным дополнением с подзаголовком Lord of Destruction. Аддон включал в себя довольно много нововведений, девелоперы не пожалели сил и подарили игрокам двух новых героев — убийцу и друида, создали большой и интересный пятый акт истории, события которого происходили в суровых горах варваров, ввели поддержку разрешения 800 на 600 и вообще в целом разбавили проект кучей полезных мелочей.

Blizzard создала удивительную игру, которую удавалось перепроходить по нескольку раз, не уставая от однообразия. Diablo 2 была просто преисполнена реиграбельных особенностей. Но что еще важней — простая, чуть ли не примитивная концепция игры не похоронила ее, а наоборот — водрузила на трон. Многие конкуренты расшибались лбом об этот трон, во многом из-за того, что пытались изобрести никому не нужный велосипед, вставить в и без того идеальный механизм абсолютно лишние болтики и пружинки. Как показало время, ничем хорошим эксперименты в этом жанре обычно не заканчивались, и игры, посягавшие на титул Diablo, среди прессы и игроков обзаводились унизительным клеймом "клон".

Шло время, постепенно приостанавливался выпуск патчей, общественность не переставала заигрываться в Diablo 2, но все же хотела уже услышать о том, что работы над третьей частью начались, однако из стана Blizzard не поступало даже мизерного намека на продолжение. Между тем в студии начали происходить довольно странные, а для фанатов Diablo и вовсе пугающие события.

Массовый уход

В 2002 году появляются проблемы у владельца Blizzard, Vivendi Universal. Ее акции начинают стремительно падать, и компания судорожно ищет пути выхода из сложившейся ситуации. Не многие знают, что в то время Blizzard могла оказаться в руках Microsoft или Electronic Arts, но у Vivendi наладились дела, и все обошлось. Правда, постоянные встряски, происходившие тогда, все же спровоцировали определенные последствия — из Blizzard тонким ручейком начали утекать сотрудники: Билл Роупер, Дэвид Брэвик, Эрик Шафер, Макс Шафер, Кеннет Уильямс, Рик Сейс, Стивен Ву, Мичио Окамура, Эрик Секстон, Дэвид Гленн, Филлип Шенк, Питер Ху, Тайлер Томпсон и др. Причины самые разные: увольнения, сокращения, "хотим создать что-то свое", "невыносимый режим, надоело годами оттачивать геймплей и баланс" и т.п. Открываются студии, анонсируются игры, пресса возлагает надежды на проекты экс-близардовцев, а самой "Близзи" хоть бы что, массовый уход она никак не комментирует.

Все это справедливо взволновало игровую общественность, которая не переставала надеяться услышать об анонсе Diablo 3. Но еще больше все забеспокоились, когда в 2005 году была расформирована Blizzard North. Итоги вышеописанной ситуации, мягко говоря, удручали: множество людей, игравших долгие годы в судьбе Diablo центральные роли, открыли свои студии и принялись за разработку других проектов, Blizzard North как таковой больше не существовало, и мираж триквела испарился, оставив поклонников в пустыне клонов и подражателей. А ведь уже тогда Diablo 3 находилась в разработке...

Из-за какой-то почти шпионской секретности компании практически ничего не известно о людях, которые заняли место ушедших талантов. Как бы ни был знаменит в игровой среде человек, после прихода в Blizzard он становится частью идеального бесперебойного механизма, с него как бы сдувают ореол славы. И вот так, в тайне от нас там работают лучшие разработчики. Взять того же Леонарда Боярского — знаменитость, приложил руку к Fallout, Arcanum, Vampire The Masquerade — Bloodlines, когда-то был у всех на устах, а теперь скрывается в тени. Более того, до анонса Diablo 3 многие вообще не знали, что он работает в Blizzard. Но такова политика студии: не афишировать своих "звезд" — один из важнейших ее принципов.

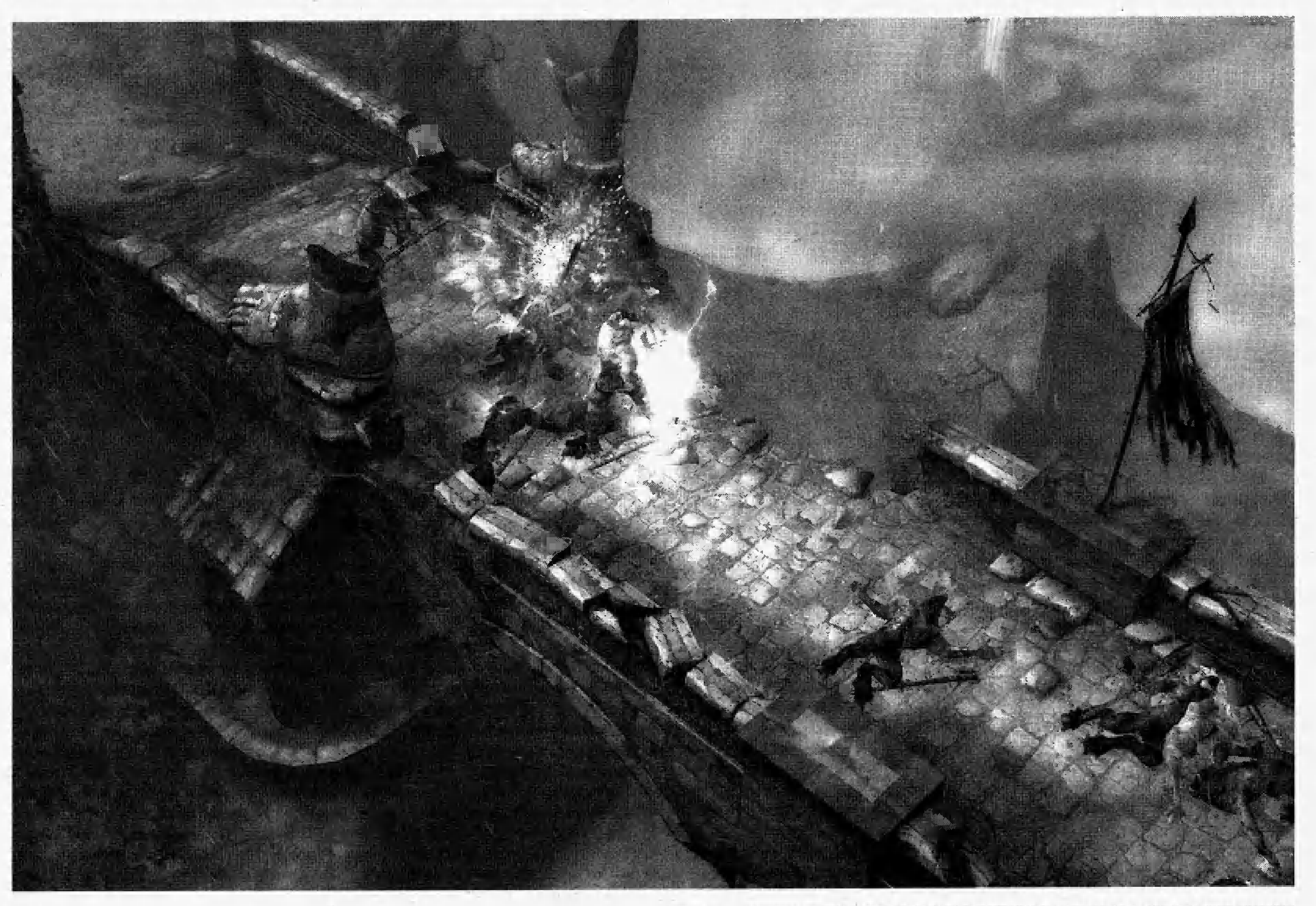
Через некоторое время шумиха вокруг ухода важных сотрудников из Blizzard улеглась, и народ постепенно стал привыкать к мысли о том, что Diablo 3 не будет, по крайней мере, ближайшие годы. В томительном ожидании бальзамом на душу фанатов hack'n'slash оказался вышедший в 2006 году Titan Quest от Irone Lore, самый главный и самый успешный подражатель идеям Diablo. Мастерски сделанный, он подарил немало приятных часов игрокам, получил одобрение прессы и звание "Лучший клон Diablo", которое раньше года носил несбалансированный Sacred, тоже, к слову, неплохой проект немецкой вы-

Дэвид Брэвик — одна из самых значимых персон в судьбе Diablo.



Вторая часть Diablo — эталонная hack'n'slash.

Дизайн в третьей части Diablo стал более детальный и интересный.



делки, сиквел которого должен уже совсем скоро очутиться на прилавках.

Ближе к середине 2007 года на сайте Blizzard появился откровенный намек на то, что в ближайшее время состоится анонс следующей игры студии. Притом все знали, что это будет не банальный аддон к культовому шедевру Blizzard, World of Warcraft, а что-то из другой песочницы. Разумеется, сразу стали строиться догадки касательно грядущего творенья. Предположения о том, что это будет совершенно новый франчайз, отметались сразу же, как и мысли о разработке WarCraft 4. Оставалось два главных кандидата — Diablo и StarCraft. Но постепенно из проскакивающих слухов становилось понятно, что компания анонсирует все же продолжение своей знаменитой стратегии, что и подтвердилось летом того года в Сеуле, где Blizzard провела презентацию StarCraft 2.

Тем временем начал разгораться ажиотаж вокруг Hellgate: London. Многообещающий проект подкупал не только своей стилистикой, мрачной альтернативной историей Лондона и необычными обещаниями в плане геймплея, но и верным следованием традициям Diablo. Немаловажным фактором ожидания было и то, что за разработку Hellgate отвечала компания Flagship, основанная людьми, сыгравшими самые главные роли в судьбе Diablo. Билл Роупер, Дэвид Брэвик, братья Шаферы — по большей части именно благодаря им та самая hack'n'slash получилась такой удачной. Парни очень хотели повторить былой успех, показать, что и без магии Blizzard они способны смастерить классный проект. Но, увы, Hellgate получилась довольно неудачной, с дырами в геймплее, сюжете, технологиях. Аляповатый проект общественность приняла неоднозначно — одни играли с удовольствием, другие — возмущенно плевались. Flagship практически сразу принялась за разработку своей следующей игры, онлайновой action/RPG Mythos. Однако на момент написания этого материала стало известно, что студия заморозила ее разработку, остановила поддержку Hellgate и фактически развалилась на части. R.I.P.

Неизвестно, что Blizzard думала обо всех этих событиях, клонах, слухах и прочем. Она просто молча и не спеша делала свою работу. И в первой половине 2008 года наконец-то появились первые ласточки третьей части "Дьябло". Blizzard обратилась к владельцам портала Diablo3.com с предложением о покупке их домена. Уже тогда всем стало понятно, что продолжение в разработке все-таки находится и, возможно, не за горами анонс. В июне на сайте студии была запущена любопытная тизер-страница, на которой каждый день проявлялись все новые фрагменты (руны и глаза, например). Ну и, наконец, 29 июня, спустя ровно восемь лет с момент релиза второй части, под облегченный вздох фанатов на проходившей в Париже Worldwide Invitational Blizzard помпезно анонсировала Diablo 3.

Третье пришествие

Презентация прошла как всегда ярко и не разочаровала миллионы геймеров, с любопытством следивших за мероприятием. В отличие от других студий, Blizzard при анонсе своих игр никогда не скупится на информацию. Большинство компаний выдают на суд общественности сухой пресс-релиз, из которого порой даже не понятно, чего ждать. Blizzard же старается максимально снабдить игроков подробностями, нарисовать четкую картину грядущего проекта, но одновременно пытается и не перегнуть палку, поведав сразу обо всех вкусностях.



Билл Роупер собственной персоной. Интересно, жалеет ли он о том, что покинул Blizzard?

Перед вами знаменитый Леонард Боярский. Его талант подарил немало приятных нововведений Diablo 3.

Анонс Diablo 3 не стал исключением. Было рассказано много интересного, сделана масса броских заявлений, не стесняясь, Blizzard показала двадцать минут геймплея. Такая информационная лавина не могла не подтвердить тот факт, что студия делает продолжение с большой буквы. Третья часть, похоже, совершает не меньший эволюционный скачок, чем в свое время сделала вторая. Diablo подружили с честной физикой, одели в симпатичный 3D-движок, локации теперь хвастаются потрясающим дизайном, а больших и маленьких нововведений и исправлений в игровой механике так и вовсе не счесть.

Слегка развеялся туман таинственности и вокруг людей, задействованных в разработке. Ведущим дизайнером значится Джей Уилсон, ранее работавший в Relic Entertainment (Warhammer 40k, Company of Heroes), дизайнером игрового мира и по совместительству сценаристом является уже упоминавшийся выше Леонард Боярский, который постарается вывести историю вселенной на совершенно новый уровень. Всего над Diablo 3 работает около шестидесяти человек. Разработка игры началась примерно пять лет назад, т.е. еще во времена Роупера и компании, но после массового ухода сотрудников и закрытия Blizzard North проект на какое-то время заморозили.

После анонса не обошлось без недовольных возгласов. Некоторые фанаты Diablo, завидев скриншоты третьей части, пришли в уныние. И дело вовсе не в том, что они разочаровались технологической составляющей проекта. Оказывается, многим не пришлась по душе новая визуальная стилистика Diablo — вместо готичных и атмосферно мрачных видов они увидели смещение в сторону мультяшности и яркости, разглядели графическое подражание другой серии игр Blizzard — серии Warcraft (ну или World of WarCraft, как вам угодно). Воспользовавшись умениями фотошопа, негодующие представили на суд общественности именно тот стиль Diablo, который они ожидали увидеть. Обработанные скриншоты пестрят темными красками и дают прочувствовать готичную атмосферу. А чтобы донести свою точку зрения до Blizzard, фанаты организовали сбор подписей под петицией с требованием доработать визуальный стиль триквела. На момент написания статьи подписалось что-то около пятидесяти пяти тысяч человек. Представители Blizzard незамедлительно поспешили прокомментировать сложившуюся ситуацию. По мнению компании,



Братья Шаферы. Макс слева, Ерик соответственно справа. Именно они вместе с Дэвидом Брэвиком когда-то основали Condor Games.

цвет — главный друг игрока, с самого начала решено было сделать игру яркой, для того чтобы геймер рассмотрел все прелести локаций. При мрачных же тонах толпы недовольных потом могли бы жаловаться на неброский дизайн. Однако в Blizzard подчеркнули, что мнение фанатов для них очень значимо и некоторые изменения по требованию общественности все же могут быть произведены.

Не исключен выход Diablo 3 и на консолях. Вице-президент Blizzard Роб Пардо заявил, что из всех игр компании Diablo легче всего перенести на приставки. Для консольной версии придется существенно переработать управление (в частности, систему point-and-click), подправить дизайн и т.п. Но не надейтесь, что проект обязательно выйдет на приставках. Blizzard сейчас очень занята, а пересуды о возможной мультиплатформенности пока находятся на уровне слухов и рассуждений, вполне возможно, что дальше этого дело не зайдет и Diablo 3 так и останется эксклюзивом для PC и Mac.

Совсем недавно Blizzard сообщила, что третья часть избавится от пробелов и недомолвок в сюжете, практически не оставит намека на продолжение и, по сути, завершит трилогию. Тем не менее, компания не скрывает, что у нее еще множество планов по развитию вселенной. И продолжение, будь то Diablo 4 или Diablo Online, мы обязательно увидим, но не станем заглядывать так далеко, пока просто ждем третью часть.

По словам представителей компании сейчас полностью закончены работы над первым и над частью второго акта игры, т.е. если нас будет ждать, как и во второй части, четыре акта, то работы еще даже не перевалили за середину. Строить догадки касательно даты выхода бессмысленно, правду знают только сами авторы, лаконичное "when it's done" еще долго будет мозолить глаз. Остается надеяться лишь на то, что Blizzard не поведется на магию красивых чисел и не выпустит Diablo 3 аккурат спустя десять лет после второй части, т.е. 29 июня 2010 года, а сделает это в адекватных временных рамках, хотя бы — через год.

Дьявольская буря

Blizzard в нынешнем своем состоянии похожа на мчащийся локомотив. Компания сметает конкурентов, игнорирует, казалось бы, общепризнанные болезни PC (ей, например, абсолютно чихать на пиратство), оттачивает свои проекты до бриллиантового блеска и с невероятной уверенностью смотрит в будущее. Самая стабильная, самая смелая, самая принципиальная игровая студия современности. Безоговорочная королева среди ПК-разработчиков, она властно сидит на троне, как, впрочем, и ее культовые творения — лучшие в своем жанре. Именно благодаря Blizzard геймеры уверены в том, что PC как игровая платформа еще задаст жару.

Антон Жук

КОНСОЛЬНЫЕ НОВОСТИ

Гонки в Интернете

В августе рэйсинг **Midnight Club: Los Angeles** гордо предъявил свою официальную интернет-страницу. На сайте, расположившемся в Сети по адресу www.rockstargames.com/midnightclubLA, во всей красе представлены игровые автомобили — странички демонстрируют нам технические характеристики машин, а также скриншоты и видеоролики с участием королев виртуальных дорог. А еще со страниц ресурса при желании легко можно скачать виджет с динамически обновляемыми новостями по игре. Кроме того, создатели сайта намерены в ближайшем будущем порадовать посетителей новыми скринсейверами по мотивам Midnight Club Los Angeles. Да и саму игру ждать остается не так уж долго — в европейские игровые магазины тайтл должен заглянуть уже 10 октября в версиях Midnight Club: Los Angeles (для PS3 и Xbox 360) и Midnight Club: LA Remix (для PSP).



Мафия бессмертна

Нет, на сей раз речь пойдет не об утонченных итальянских мафиози, и уж тем более не о нагловатых чернокожих "братках" — экшен **Yakuza 2** для PS2 целиком и полностью посвящен будням японской организованной преступности. В сиквеле игроков радушно встретит физиономия Казума Кирью, знакомого еще по первой игре. Казума в Yakuza 2 займется тем, что очень хорошо умеют делать мафиози всех стран и народов — будет много драться и стрелять.

Сюжет, разделенный на 16 глав, поведает о приключениях нашего героя в Токио и Осаке, а также о его столкновениях с бойцами корейской мафии. Особый акцент в Yakuza 2 будет сделан именно на рукопашные схватки — разбивать вражьи носы Казума сможет не только кулаками, но и различными подручными предметами. Ну и кроме того, SEGA традиционно обещает порадовать нас яркими персонажами и интересным сторилайном.

Сбудутся ли обещания разработчиков, узнаем уже в сентябре, когда Yakuza 2 поступит в продажу.



Отстрел трупов

Копилку виртуальных тиров для владельцев Nintendo Wii в будущем пополнит еще, по крайней мере, одна новая игра.



Headstrong Games в данный момент мастерит очередной эпизод в серии **The House of the Dead**. Проект, получивший подзаголовок Overkill, будет щеголять режимом совместного прохождения и даже возможностью рукопашного боя — лупить мертвяков нам предложат знаменитыми контроллерами Nintendo Wii. Релиз The House of the Dead: Overkill запланирован на начало 2009 года.

Bioshock для PS3: объявлена дата выхода

"Подводный" шутер **Bioshock** долго добирался до угодий PlayStation 3, но теперь ожидание владельцев консоли от Sony, похоже, постепенно подходит к концу — Take-Two официально объявила, что новая приставочная версия "Биошока" объявится в продаже 24 октября.

Терпение поклонников игры разработчики вознаградят дополнительным контентом: в PS3-версии появятся новый уровень сложности Survivor, поддержка системы Trophy и эксклюзивный игровой режим, получивший название Challenge Rooms. Последний будет доступен для скачивания через PlayStation Network после выхода игры.



Блондинка для Nintendo

Как выяснилось, блондинки предпочитают консоли от Nintendo — во всяком случае, юмористический квест **So Blonde**, изначально создававшийся для PC, портируют также и на приставки Wii и DS. Новые версии будут отличаться от оригинала — разработчики из Wizardbox намерены при их создании заимствовать только некоторые эпизоды первоисточника. Впрочем, завязка — молодая девушка попадает на тропический остров — наверняка останется прежней. При разработке консольных версий So Blonde разработчики также собираются уделить повышенное внимание мини-играм и, как обычно, особенностям управления Nintendo Wii и DS.

Dragon Age: Origins для консолей

Парой слов напомним и об одном из главных грядущих RPG-хитов. Дэн Тадж, продюсер **Dragon Age: Origins**, поведал миру, что проект обязательно зарелизится не только на PC, но и на игровых приставках. Правда, консоли, на которых игра увидит свет, Дэн все-таки не назвал, однако есть версия, что это будут PS3 и Xbox 360. Точная дата выхода консольных версий Dragon Age также не известна — Тадж лишь обмолвился, что они появятся ближе к концу 2009 года.

Final Fantasy XIII: новые подробности



С нетерпением ожидаемая во всем мире фанатами JRPG вообще и серии Final Fantasy в частности, **Final Fantasy XIII** грозится свершить пусть небольшую, но все-таки революцию в своем жанре. Если верить утверждениям журнала Famitsu, в новой игре не будет главного героя! Не волнуйтесь, от мастерски завернутого сюжета нам, к счастью, все равно никуда не деться, только теперь мы сможем проследить за его перипетиями глазами различных персонажей. Что ж, так ли уж хороша эта спорная новинка, проверить сможем только в марте 2009 года, когда демо-версия Final Fantasy XIII появится на PS3 и Xbox 360.

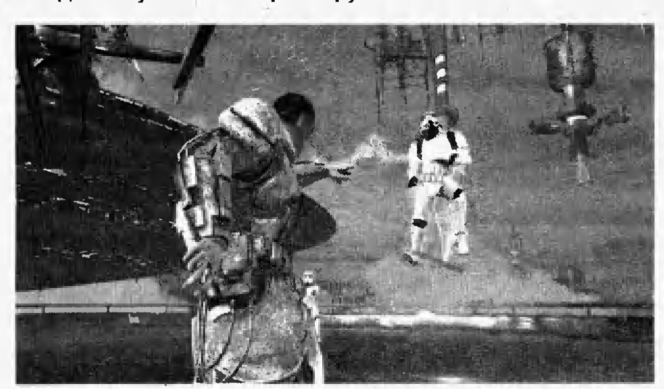
Демо-версия "Звездных войн"

Пока новый джедайский экшен **Star Wars: The Force Unleashed** готовится к релизу на уйме современных консолей, LucasArts решила еще немножко подразнить приставочников и выбросила в сети PlayStation Network и Xbox LIVE демо-версию игры. Демка включает только один игровой уровень — TIE Fighter Construction Facility, миссию по устранению одного из лидеров рыцарей-джедаев. Так что теперь у обладателей PS3 и Xbox 360 есть шанс опробовать Star Wars: The Force Unleashed еще до релиза игры.

Хозяин теней

Решив, что RPG от третьего лица в принципе много быть не может, консольный гигант Konami анонсировала новую игру в этом популярном жанре. Проект **Lord of Shadow** предложит нам совершить увлекательную прогулку в жестокие Средние века.

Путешественник Габриэль, главный герой игры, бродит по заснеженным полям, подземельям и темным лесам, разыскивая проблемы на свою голову. Проблемы, как обычно, долго себя ждать не заставляют — на протяжении всей игры Габриэлю приходится истреблять легионы врагов. Естественно, в этом нелегком деле ему помогает верное оружие.



Кстати, одной из главных изюминок Lord of Shadows будет именно боевая система, получившая название Combat Cross. Суть ее составляют трансформации вооружения главного героя — "инструменты работы" будут "мутировать" по желанию хозяина прямо во время битвы, изменяя свою форму и размер! Ко всему этому, по идее, будут прилагаться эпический сюжет и великолепная картинка — разработчики из Mercury Steam (авторы Clive Barker's Jericho, между прочим) обещают выжать максимум из PS3 и Xbox 360. Вот только поглядеть на плоды их трудов мы сможем еще не скоро — Lord of Shadow поступит в продажу не раньше 2010 г.

AlexS

НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

Особенности компьютерной GTA IV

Take-Two наконец-то удовлетворила любопытство обладателей персоналок, рассказав, чем же именно будет отличаться PC-версия GTA IV от консольных оригиналов. В частности, "компьютерщики" получат такие прелести, как текстуры более высокого разрешения, встроенный механизм записи игрового видео, новехонький мультиплеерный режим и разрешение экрана до 2560 на 1600 пикселей. PC-версия знаменитого консольного хита появится в Европе только 21 ноября.

Лара Крофт снова изменилась

Нет, речь не об очередном увеличении/уменьшении объемов виртуальной расхитительницы гробниц — на этот раз у Лары Крофт поменялось лицо. Дело в том, что, помимо виртуального, у нее есть еще и реальное воплощение — в нашем мире роль Лары Крофт исполняют различные красивые девушки. Теперь эта честь выпала 23-летней модели Элисон Кэрролл, сменившей Карину Адебайб, предыдущую "Лару". Новую мисс Крофт можно будет увидеть в специализированных фотосессиях, видеороликах и на различных игровых шоу.



Новости от "Ведьмака"

Компания "Новый Диск" в августе как бы невзначай проболталась о дополнительном контенте, который игроки смогут обнаружить в "Ведьмак. Дополненное издание". Как оказалось, в дополненном издании нам предоставят еще больше простора для болтовни — обещаны новые диалоговые опции. Кроме того, все, у кого уже давно чешутся руки сотворить что-нибудь "этакое" во вселенной "Ведьмака", получат в свое распоряжение редактор для создания модов. Замыкает список улучшенная графика — ну, это как обычно. Оценить по достоинству "Ведьмак. Дополненное издание" можно будет уже 18 сентября, когда игрушка поступит в продажу.

Еще раз про Call of Duty

Activision Blizzard еще даже не выпустила в магазины Call of Duty: World at War (релиз намечается на ноябрь), а исполнительный директор компании Бобби Котик (Bobby Kotick) уже рассуждает о шестом эпизоде знаменитого шутерного сериала. Правда, многого Бобби об игре не поведал — сказал лишь, что над проектом в данный момент трудится Infinity Ward и что премьера игры ожидается в 2009 году. Как мы помним, Infinity уже официально открестилась от Второй мировой войны — интересно, какому же военному конфликту будет посвящена их новая игра?

Встречайте: Risen от Piranha Bytes

Piranha Bytes наконец-то определилась с названием своей новой игры. Рабочее название Project PRB теперь уже стало частью истории, уступив место загадочному имени Risen. А что, вполне подходящее имечко для игрушки, полной различных загадок.

Сами посудите — тут вам и герой, оказавшийся на некоем странном острове, и чудные существа, и какие-то руны, оставленные нашему миру в качестве наследства от древней цивилизации. И вулкан, который, по законам жанра, наверняка проснется к финалу истории. Не знаем, как вы, а мы прямо-таки нутром чуем влияние книг Говарда Лавкрафта, которого в последнее время не поминают в своих проектах только самые ленивые игроделы.

К сожалению, когда именно выйдет Risen, разработчики не говорят — так что нам остается лишь запастись терпением и ждать новой информации об игре.

DOOM 4 — теперь DOOM 2

Вы устали трястись от страха, судорожно разгоняя тусклым фонариком окружающую вас тьму? Вы больше не хотите бояться легионов монстров? Вы твердо решили стать охотником, а не жертвой? Тогда именно для вас у id Software есть хорошие новости — DOOM 4 не будет вас пугать так, как это делал DOOM 3. Теперь путеводная звезда разработчиков носит гордое имя DOOM 2: Hell on Earth, и именно от этой игры они отталкиваются при создании DOOM 4. Правда, от ужастиков тоже никуда не деться, это ведь все-таки DOOM, но разработчики твердо намерены сделать вашего героя настоящим сорвиголовой. И как знать, возможно, теперь именно адские орды будут трястись от страха, едва завидев вдали силуэт отважного истребителя нечисти. Совершенно правильно, ведь бояться и правда нужно им, а не вам.

Godfather II: новые подробности

У мафии, как известно, длинные руки — и проект The Godfather II служит лишним доказательством этому. Щупальца Cosa Nostra в новой игре не ограничатся лишь Нью-Йорком, они дотянутся до Флориды и Кубы (как знать, возможно, предстоят схватки с горячими латиносами за новые территории). EA Redwood Shores, работающая в данный момент над The Godfather II, обещает также, что в игре будет режим Don's View — отныне вам не придется постоянно выступать са-



мому в качестве ударной силы, ведь теперь можно послать "на дело" верных парней. Подконтрольные банди-ты подразделяются на классы, у каждого из которых своя специализация. Кроме того, они могут похвастаться прокачиваемыми характеристиками.

Как видим, в The Godfather II разработчики вовсю заигрывают с элементами стратегий и RPG, хотя и от привычной "песочницы" в стиле GTA далеко уходить тоже не желают. Если не трясетесь от страха под выстрелами и взрывами, то, естественно, вам никто не запретит лично возглавить атаку на вражескую крепость — и вот тогда доведется всласть побегать и пострелять, а кроме того, очень к месту придется новая система комбо-ударов, также внедряемая EA Redwood.

Напоследок скажем, что первое видео игры уже можно найти на официальном сайте проекта — godfather2.ea.com, в магазинах же The Godfather II надобно начинать искать с февраля 2009 г. на PC, PS3 и Xbox 360.

ОБЗОР

Space Siege

Крис Тейлор. Вам что-нибудь говорит это имя? Знаковая фигура в игровой индустрии. Это человек, который создал такие игры, как Total Annihilation, Dungeon Siege и Supreme Commander. Эти игры, конечно, имели недостатки, но были хитами, выделялись среди других. Каждая из них — небольшая (а иногда и большая) революция в своем жанре. От Space Siege многие тоже ждали чего-то подобного. Итак, встречаем новую игру от господина Тейлора и Gas Powered Games! Или не встречаем. Эх, Крис... за что ты нас так, а?

Что такое Space Siege?

Как можно догадаться из названия, игра имеет отношение к серии Dungeon Siege. DS была своеобразной, но весьма неплохой Action/RPG. Значит, по идее, Space Siege тоже является представителем этого жанра. Но что-то непохоже. Action? Не-не-не... В этой игре нет драйва, главный герой не может одновременно двигаться и стрелять, да и нельзя сказать, что тут на игрока нападают толпы врагов. RPG? Хммм... А вы знаете RPG, в которых нет экспы (а значит и левелапов) и лута (а значит и инвентаря)? Так может быть это Adventure? Но в адвенчурах главное — это сюжет и различного рода загадки, а загадок в этой игре нету вовсе, да и сюжет нельзя назвать очень оригинальным. Так, может быть, это аркада (ведь из врагов выпадают "монетки", почти как в старых добрых игровых автоматах) или survivor horror (главный герой один пробирается в темноте сквозь безлюдный корабль с монстрами)? Но все-таки это, скорее всего, именно action/rpg/adventure. От экшена здесь пальба, спецэффекты и некоторая суматошность происходящего; от РПГ — прокачка героя и его помощника-робота, скиллы и отыгрыш роли; от адвенчуры — атмосфера. Но этот коктейль никак не похож на ту смесь, которую многие знают как Dungeon Siege. Несмотря на то, что игра позиционируется как наследник Siege-серии, это не так. У SS и DS нет почти ничего общего. "Так как же в это все-таки играется?" — спросите вы. Сейчас узнаете.

Понеслась!

Игра встречает нас красивеньким роликом, из которого понятно, что ничего не понятно. Какие-то корабли, взрывы, Земля в огне. Со временем, правда, все становится на свои места, нам поясняют, кто в кого стрелял, за что и почему. Я не буду рассказывать про сюжет ничего, ведь, несмотря на банальность истории, это чуть ли не лучшая часть игры.

Но вот заставка окончилась, началась игра. Что мы видим? Картинка симпатичная, но ничего революционного: неплохие текстуры, качественные световые эффекты и динамические тени. А вот физика хороша, особенно радуют бочки, которых тут очень много: они катаются, взрываются, убивают врагов и разносят в пыль ящики, заставляют летать баллоны с кислородом (как воздушные шарики) и вообще очень оживляют картинку. Тела врагов красиво разлетаются под градом пуль и ударов, а через несколько секунд плавно испаряются. Сами враги выглядят достаточно стильно, есть мелкие и юркие, есть медленные и мощные. Правда, разнообразия все же не хватает: типов врагов, по сути, пять-шесть, просто новые монстры являются слегка усиленной версией старых. Анимация моделей выполнена на совесть, и звуки удались — мелодии органично вписываются в игровой процесс, взрывы гремят, монстры рычат, все ок. Но что это? Тормоза? Оууу, да ведь игра тормозит! Причем, как выяснилось, тормозит как на высоких, так и на низких настройках, тормозит необоснованно и даже на достаточно мощных компьютерах. Налицо явная неоптимизированность (возможно это исправят патчем?).

Жанр: *Action/RPG/Adventure*
Разработчик: *Gas Powered Games*
Издатель: *Sega/СофтКлаб*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 DVD*
Похожие игры: *Shadowgrounds, Fable*
Минимальные требования: *Microsoft® Windows® XP Service Pack 2, Vista, процессор 2.6 GHz, 512 MB RAM, 3 Гб свободного места на жестком диске, видеокарта 128 MB RAM или лучше,(Nvidia 6800/ATI 9800 или лучше)*
Рекомендуемые требования: *Microsoft® Windows® XP Service Pack 2, Vista, процессор 3.0 GHz, 1 GB RAM, 3 GB свободного места на жестком диске, видеокарта 256 MB RAM (Nvidia 8000-серия или лучше)*



Сгенерировать персонажа не дают, есть лишь один, уже готовый. Его зовут Сет Уокер, и, несмотря на фамилию, не так уж он и крут. Он умеет бегать, стрелять, кидаться гранатами, есть аптечки и махать чем-то, приделанным к его руке. Это что-то похоже на неплохой электронный тесак, который, к слову, достаточно больно бьет всяческих вражин. У Сета есть шесть характеристик, два чахленьких дерева (даже не дерева, а кустика) скиллов и некоторый набор способностей, которые открываются по ходу игры с нахождением определенных предметов (т.е. после нахождения мины появляется способность "Поставить мину", а нахождение мегабатарейки позволит на пять секунд активировать щит и становиться неуязвимым). Опыта нет. Совсем. Вместо экспы из врагов выпадает нечто, похожее то ли на панцири, то ли на болты и гайки. На это добро прокачиваются характеристики, улучшается оружие, покупаются аптечки и гранаты. Скиллы улучшаются на очки, которые выдаются после некоторых сюжетных событий. Иногда можно найти новую пушку. Инвентаря нет. Шмоток нет. Побочных квестов нет. Мощная ролевая система, правда?

Чуть позже мы находим робота, который ходит с нами и помогает истреблять врагов. Им тоже можно командовать, у него свои способности и характеристики. При определенном желании его можно прокачать сильнее, чем главного героя, и пускать перед собой в качестве живого щита, благо жизней у того много и стволы мощные. Если его убьют, то у определенного терминала его можно (и нужно) возродить, но вот если убьют Уокера, то все, game over. Этими двумя личностями (хотя какая личность у робота, этой консервной банки HR-V) мы и управляем всю игру.



Пару слов об управлении. Оно странное. Камера вращается WSAD-ом, бег на левой кнопке мыши, атака — на правой. Отсюда и получается, что можно либо бегать, либо стрелять, ведь курсор-то у нас один. Это нормально и привычно в играх с системой ближнего боя, но тут мы почти всегда используем огнестрельное оружие и иногда бывает критично не подпустить врага к себе, поэтому было бы намного удобней повесить передвижение героя на клавиатуру, подобно Alien Shooter'у. Однако, этого нам сделать не дают. Приходится привыкать.



Робокоп

После всего вышеизложенного может появиться ощущение, что игра получилась отстойная. И если рассматривать SS как Дьябло-клон, то это очень паршивенький, вялый и неинтересный Дьябло-клон. Но есть еще одна игра, не самая плохая кстати, которая нашла свою аудиторию, сделав ставку на выбор между Добром и Злом при развитии главного персонажа. Там тоже была странная ролевая система, линейные локации и куча недостатков, но многим понравился, так сказать, моральный аспект игры. Речь идет о Fable, игре Питера Мулинье. Так вот, в Space Siege есть аналог той Fable'вской фишки, и это некоторым образом вытягивает игру.

По ходу действия Сет находит конечности, кибернетические "запчасти" для собственного тела. И у игрока есть выбор: использовать возможность вставить себе какую-нибудь металлическую руку или ногу или же отказаться от подобного "счастья". Кибернетические имплантанты дают неплохие бонусы к характеристикам, стильно смотрятся, да и к тому же многие скиллы просто-таки требуют наличия той или иной металлической части тела. Кажется, а что тут думать, вставляй скорей, всего и побольше, — и будет счастье! Но фишка в том, что установленные имплантанты уже нельзя снять, это навсегда. Каждая такая установленная деталь уменьшает "человечность" главного героя, меняется отношение к нему других обитателей корабля. Кроме того, от человечности также зависят некоторые скиллы и даже концовка игры (которых тут несколько, вроде бы четыре, но может быть и больше). И вот эта фишечка и вносит в Space Siege то, что называется "отыгрышем роли". Вы сами выбираете, остаться ли Сету человеком, стать ли киборгом или же заменить себе всю органику на титан, кремний и пластмассу и превратиться в робота.



Все не так страшно

У игры куча недостатков, но играть в этот коктейль можно. По ощущениям похоже на просмотр неплохого фантастического боевика: красивенько, думать не надо, что-то новое происходит. Только начало надоедать — все, закончилась игра (прохождение займет порядка шести-семи часов). Если когда-нибудь захочется переиграть, то вот вам несколько вариантов развития персонажа и разнообразные концовки.

Если не ждать от Space Siege слишком многого, то за ней можно приятно провести время. Забудьте, что это игра мэтра индустрии Криса Тейлора. Не думайте про то, какой у этой игры жанр, про Dungeon Siege и про то, какой был у данного проекта потенциал. В этой игре вообще не надо думать, можно немного пытаться прочувствовать трагизм ситуации и вникнуть в сюжет. Если вам хочется просто немного отдохнуть перед монитором, то вам, скорее всего, понравится. Если же вы любите думать в играх, наслаждаться нестандартными геймплейными задумками, если вы геймер со стажем или если вы ждете от Space Siege драйва уровня Alien Shooter или же Titan Quest'овской манчкинской прокачки, то проходите мимо. И надейтесь, что следующая игра Криса и Gas Powered Games, RTS/RPG под названием Demigod, будет чем-то более стоящим и оригинальным.

Кирилл Sigizmund Улезко

РАДОСТИ

Несколько концовок
Оригинальная система "человечности"
Неплохая атмосфера и сюжет
Приятная картинка и хорошая физика

ГАДОСТИ

Тормоза
Слабая реализация любопытных задумок
Отсутствие драйва
Отсутствие нормальной прокачки
Однообразность геймплея

ОЦЕНКА

6.0

ВЫВОД

Игра на вечер, яркий и качественный представитель так называемых "казуальных" игр. Не хит и не трэш, крепкий середнячок. Но учитывая послужной список создателя игры, это также неудавшийся жанровый эксперимент и кандидат на звание "Разочарование года".

ОБЗОР

Sublustrum

"Симулятор пребывания в подсознании" — такой вот необычной формулировкой Георгий Белоглазов, сценарист, композитор и дизайнер студии Phantomery Interactive, попытался охарактеризовать Sublustrum. Эта игра в своем роде уникальна. Имея при себе полный набор атрибутов, свойственных для всех Myst-подобных проектов, "Сублюструм" несет в себе столько всего нового и концептуального, что становится решительным образом непонятно, как разработчики сумели реализовать все свои смелые идеи в рамках одного из самых консервативных игровых жанров.

Жанр: *"Симулятор пребывания в подсознании", а по совместительству, квест 2.0*
Разработчик: *Phantomery Interactive*
Издатель: *ND Games*
Количество дисков в оригинальной версии: *1DVD*
Похожие игры: *серия Myst*
Минимальные системные требования: *Операционная система Microsoft Windows XP/Vista, Процессор Pentium 4 1,5 ГГц или аналогичный Athlon XP, 256 МБ оперативной памяти, 1,5 ГБ свободного места на жестком диске, 3D-видеоадаптер с памятью 128 МБ, совместимый с DirectX 9.0c, поддерживающий шейдеры 2.0 (GeForceFX 5200 или Radeon 9600), Звуковое устройство, совместимое с DirectX 9.0c, DirectX 9.0c (есть на диске с игрой), Устройство для чтения DVD-дисков*
Рекомендуемые системные требования: *Операционная система Microsoft Windows XP/Vista, Процессор Pentium 4 2,0 ГГц или аналогичный Athlon XP, 1024 МБ оперативной памяти, 1,5 ГБ свободного места на жестком диске, 3D-видеоадаптер с памятью 256 МБ, совместимый с DirectX 9.0c, (GeForce 6600 или Radeon 1600)*

Игра в декаданс

Sublustrum сперва может показаться классическим квестом. Нам все так же, по старинке, предстоит лицезреть статичные "задники", собирать всевозможные предметы, щедро разбросанные по локациям, и использовать найденные вещи для решения многочисленных паззлов. Но вот за этой вуалью нетленной "point'n'click"-механики Sublustrum умело скрывает кое-что несравненно большее.

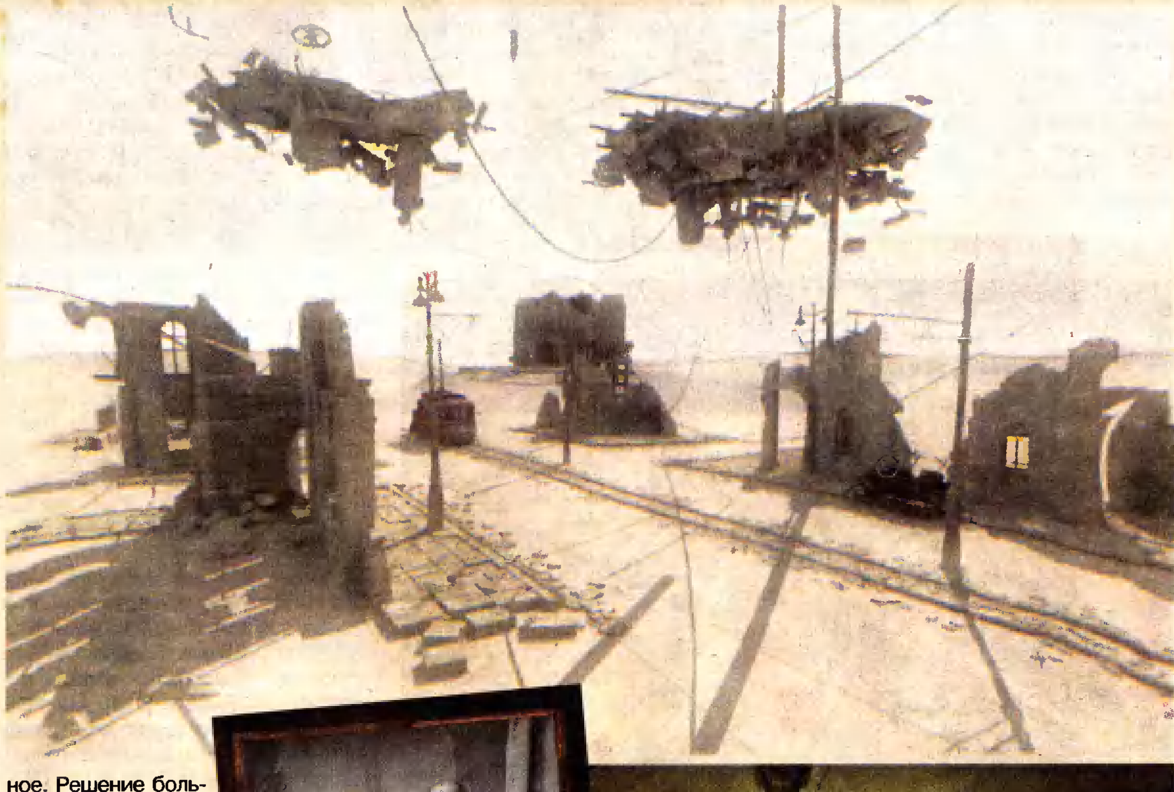
По сюжету, главный герой игры — писатель, долго путешествовавший по северным морям, — получает тревожное письмо от своего родного брата — профессора и ученого, работавшего в университете. В послании упоминается о неком грандиозном эксперименте — масштабном исследовании профессора, которое ему почти удалось завершить. В сообщении отчетливо прослеживались минорные нотки — по всей вероятности, гениальному изобретателю срочно требовалась медицинская помощь. Наш подопечный решает во что бы то ни стало навестить своего брата-ученого и приезжает в его родной город. К сожалению, по приезду в нужное место писатель узнает о скоропостижной смерти своего самого близкого родственника. В наследство от брата главному герою достается вся его квартира вместе с необычными устройствами, которые там находились.

Как только вы окажетесь в доме, где проживал покойный, Sublustrum сразу же покажет вам свое "истинное лицо". Огромная металлоконструкция, соединяющая пол с потолком, торчащие трубки различного диаметра, царящий повсюду полумрак — вот лишь то немногое, чем игра уже может заставить вас почувствовать себя неуютно. Посреди комнаты профессора находится огромная капсула — продукт того его самого масштабного исследования. Впервые лицезреть эту необычную машину — удовольствие не из самых приятных. Профессор изобрел — ни много, ни мало — аппарат, позволяющий путешествовать в подсознании человека.

Не до конца ясно, чья "большая заслуга" в доставлении дискомфорта — звукового "эмбиента" (за который ответственна группа Anthesteria) или же местных артов. Не пугайтесь, игра если и сможет угнетающе подействовать на вашу психику, так это только на первых порах. Стоит лишь свыкнуться со всеми этими стим-панковскими и сюрреалистическими "красотами", как Sublustrum заиграет перед вами совершенно новыми красками. Игра выглядит гораздо целостнее и логичнее, чем тот же недавний "Тургор". В проекте от начала и до конца четко прослеживается сюжет. "Сублюструм" хорошо сбалансирован по динамике, разгадывание загадок не вызовет у вас особых затруднений — они вполне логичны (за исключением нескольких "индивидов"), при наличии всех необходимых для паззла предметов решение становится очевидным.







Кстати насчет загадок. Помимо стандартных "собираний предметов из разбросанных по локациям деталей" или "периодических подергиваний всевозможных рычагов" встречается кое-что действительно необычное. Решение большого паззла с музыкальным инструментом "Эолова арфа" — это, от начала и до конца, новейший игровой опыт. В головоломке разработчики как бы собрали воедино и продемонстрировали широкой публике все те особенности игры, которые выгодно ее отличают от ближайших аналогов: музыка (в каком еще квесте приходилось сначала запоминать, а потом попытаться воспроизвести музыкальный тон?), невероятный, отнюдь не свойственный для квестов, размах всего происходящего действа, неповторимая стилистика. "Эолова арфа" — это как выход на поклон перед публикой, финальный аккорд. Конечно, вместе с загадками, претендующими на гениальность, разработчики "Сублюструма" приготовили для нас парочку задачек, у которых логика абсолютно не прослеживается. Наверняка вы вспомните эти строки, когда повстречаете в игре трамвай, к которому нужно подвести электричество. паззл решается исключительно методом проб и ошибок — каких-либо четких указаний к его решению, к сожалению, не предусмотрено.

Действие игры разворачивается в далеком 1916-году. События происходят не в России, как это может показаться, а в некой вымышленной стране восточно-европейского региона. Разработчики просто не хотели, чтобы игроки пытались проводить параллели между сюжетом и политическими реалиями, существовавшими в начале прошлого века. А время то было невероятно интересным и насыщенным. Ведь спустя всего несколько месяцев с Россией произошло именно то, что и по сей день дает прекрасную почву для размышлений политологам и историкам. Но не будем забывать, что основной целью девелоперов при создании "Сублюструма" было желание показать лишь общий "дух" той эпохи. И с этим Phantomery Interactive справилась отлично. Развитие новых технологий, упадок христианства и религии вообще, увлечение масс психоанализом — все это создатели игры передали с особой точностью и даже любовью.

А вот чем игра действительно разочаровывает, так это местными людишками. Пусть они и встречаются всего пару раз, но свою задачу — испортить общее впечатление от Sublustrum и помешать всем игрокам назвать проект гениальным — выполняют исправно. Вполне вероятно, что они бы выигрышно смотрелись в какой-нибудь очередной поделке про похождения бесстрашной Нэнси Дрю. Но в творении Phantomery, где каждый арт можно смело распечатывать и вешать на стенку в рамочке (с последующей отправкой на выставку "Мировые достижения сюрреализма") невнятная и фальшивая игра актеров "второго плана" вызывает искреннее недоумение.

Юнг — наше все

Чем еще сможет удивить вас Sublustrum? Музыкальным сопровождением. Причем, в отличие от безликой массы других квестов, в "Сублюструме" звук — неотъемлемая часть сюжета и игрового процесса. Это игра, которую обязательно нужно не только видеть, но и слышать.

Непременно стоит отметить использование (ну или, скорее, просто упоминание) разработчиками в игре идей психоанализа "первой волны", то есть тех работ, которые появлялись в первой половине 20-го века. Каким это образом сказалось на Sublustrum, вы узнаете сами, и портить удовольствие от разбирательства во всех тонкостях теорий Юнга, думаю, не стоит. Сразу стоит отметить, что ничего сложного там нет. И вы ведь не забыли, что вся идея игры вертится вокруг той самой машины, позволяющей путешествовать в подсознании? Наш герой как раз и будет этим заниматься, исследуя внутренний мир своего родного брата. Писателю предстоит разобраться во всех детских страхах профессора, их первопричинах, столкнуться с не осуществившимися желаниями ученого, его заветными мечтами и многое-многое другое... На словах, конечно же, это все звучит диковато, но поверьте, все не так сложно, как вы думаете.

При работе над Sublustrum создатели, помимо учений Юнга, руководствовались исследованиями ЛСД Хоффмана и Грофа, изучали спиритизм во всех его проявлениях, исследования с NDE (состояние близкое к смерти). Все эти работы наложили определенный отпечаток на общую эстетику игры, придали ей неповторимый шарм...

Все прелести Sublustrum невозможно, да и бессмысленно, объяснить на словах. Лучше просто один раз увидеть — такой игры, положа руку на сердце, вы еще никогда не видели.

Игнатий "Rambus" Колыско

РАДОСТИ

Интересный сюжет, основанный на классических научных гипотезах психоанализа
Проработанное до мельчайших подробностей игровое окружение
Гениальный звук
Интересные головоломки
Атмосферная музыка

ГАДОСТИ

Малое количество подсказок
Скоротечность

ОЦЕНКА

8.5

ВЫВОД

Sublustrum — это такой "Тургор" для ленивых. В игре нет назойливого счетчика, постоянно испаряющейся лимфы, непонятных условностей. Зато имеется отличнейшее детективно-психологическое приключение, наполненное эстетикой декаданса, сюрреализма, стим-панка и атмосферой "незримого присутствия" в лучших традициях Myst и Scratches.

ОБЗОР

FlatOut: Ultimate Carnage

Вышедший почти год назад на консолях, Ultimate Carnage, ни для кого не секрет, представляет собой не более чем FlatOut 2, подвергшийся легкому косметическому реставрированию, с парой тройкой новых автомобилей в гараже и, собственно, режимом Carnage mode. При таком мизере нового контента смысл переноса этого продукта на ПК-платформу решительно непонятен. Попытка продать одну и ту же игру несколько раз, по причине довольно высокой популярности серии, вероятно, крахом не увенчается, но в случае с Ultimate Carnage все же можно было просто обойтись бесплатным дополнением к оригинальной игре.

Жанр: *автоаркада*
Разработчик: *Bugbear Entertainment*
Издатель: *Empire Interactive*
Издатель в России: *Buka Entertainment*
Сайт игры: *www.flatoutgame.com*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 DVD*
Похожие игры: *серия FlatOut*
Минимальные системные требования: *Athlon 64 3 ГГц, 1 GB RAM, 256 MB VRAM, 4.3 GB HDD*
Рекомендуемые системные требования: *Core 2 Duo, 2 GB RAM, 512 MB VRAM, 4.3 GB HDD*

Благодаря отличному исполнению и отсутствию достойной конкуренции среди игр схожего сеттинга серия FlatOut властвует на PC единолично и безраздельно. Во второй части от сдержанного и в меру спокойного геймплея первого FlatOut не остается и следа. Абсолютно безбашенные покатушки, где озадачен не мыслями о первом месте и красивом вхождении в поворот, а лишь непреодолимым желанием подло раскурочить автомобиль настигаемого оппонента. Завалы из жеваных кузовов, словно пропахший бензином и машинным маслом геймплей, поломанная клавиатура и море азарта — в этом весь FlatOut.

Из синглплеерных режимов основным развлечением, как и ранее, является состоящая из трех этапов карьера. Derby-этап представлен полуразвалившимися драндулетами со следами неумелой сварки и неуклюжими заклепками на ржавых кузовах. Street прямо противоположен предыдущему, и измываться в нем придется уже над глянцевыми спорткарами, что вдвойне веселей. Race являет собой нечто среднее между derby и street. Ни одного нового трека, к сожалению, увидеть в Ultimate Carnage не суждено. Не видоизменился и тюнинг: за заработанные в режиме карьеры кровные можно обзавестись новой подвеской, коробкой передач, двигателем да запихнуть в багажник баллон с нитро пообъемней.

Для быстрого участия в заездах существует режим Single Events. Кроме расположившихся здесь стандартных карьерных состязаний, доступен Time Trial — классические гонки на время без соперников. Известен FlatOut 2 был и своими угарно-маразматическими мини-играми, суть которых заключалась в умелом катапультировании водителя под нужным углом и в необходимом направлении. Здесь вновь будет предложено пролететь пилотом сквозь череду горящих колец, сыграть им в боулинг, покер, бейсбол, футбол, метать несчастного в баскетбольные корзины, на сетку с метровыми делениями, в мишень — в общем, разве только в шахматы сыграть не разрешат.

Гвоздя программы из давшего игре название режима Carnage Mode, увы, не вышло. Единственное отличие его от карьеры — начисление, вместо дензнаков, очков. Каждое последующее соревнование требует для участия все большего их количества. Очки зарабатываются путем пересчета столбов и битья витрин. Здесь же обнаружилась и парочка новых забав: езда от чекпоинта к чекпоинту с бомбой на заднем сиденье, взрывающейся по истечении отведенного времени, гонки опять-таки по чекпоинтам, но уже без бомбы и с соперниками, которым необходимо усиленно мять бамперы и царапать капоты, попутно укладывая плохо стоящие заборы. Точно по такому же принципу реализованы и местное дерби, где начисления идут за успешное уничтожение вражеских колымаг, и мини-игры, в которых вознаградят за ловкое катапультирование.

Все те же солнечные деревенские пасторали и урбанистические пейзажи благодаря перекроенному движку смотрятся иначе. Сквозь высоко детализированные облачка иногда выглядывает яркое солнце, кроны деревьев отбрасывают сложные тени, дорожное полотно нарядили в новые поигрывающие бампом текстуры. Никаких, даже примитивнейших, погодных эффектов, к сожалению, как не было, так и нет. Неплохо смотрятся грязь и брызги. Дым из-под колес стал гуще и объемней, но до мэтров дымления, типа Race Driver Grid или NFS: ProStreet, Ultimate Carnage далеко. Воду тоже перерисовали, теперь она не походит на натянутый целлофан, а, как и подобает, блестит и переливается. Модели машин стали немного детальнее и прибавили в полигонах. Расстраивает лишь то, что визуальные улучшения не пропорциональны возросшим системным требованиям. Если FlatOut 2 не сильно капризничал даже на встроенном видео и пятистах двенадцати мегабайтах памяти, то прожорливость Ultimate Carnage возросла вчетверо. Оптимизаторский талант Bugbear в этот раз, увы, себя не проявил.

Неотъемлемым и важнейшим элементом серии была модель разрушения. Множество объектов, щедрою рукой понатыканных на пути, без труда можно разбить, разломать, протаранить и всячески сравнять с землей — лишь ради этого стоит поиграть во FlatOut 2. Динамических и поддающихся разрушительному воздействию тел на игровых просторах, если смотреть невооруженным глазом, в недоремейке ничуть не прибавилось, хотя разработчики заявляют обратное. Управление стало немного легче, и авто теперь порой напоминает скорый экспресс, оставляющий за собой груды щепок и металлолома. Имеет место и небольшая упрощенность трасс: от тех мест, где раньше по неосторожности можно было отправиться в затяжной кульбит, осталась лишь память. Алгоритм деформации кузова если и доработан, то незначительно, и улучшения его не очень-то заметны. Поскольку количество машин на трассе возросло с восьми до двенадцати, пришлось ввести еще и четверых новых пилотов вдобавок к старым знакомым. Среди новичков особенно примечательна эксцентричного вида дама с фиолетовой шевелюрой, разъезжающая исключительно на розовых автомобилях. Соперники не на грамм не поумнели, хотя их интеллектуальных способностей с лихвой хватает на увеселение и раззадоривание пользователя. Упорная борьба, вытянутые струной нервы, скрежет металла и причитания вылетевших сквозь лобовое стекло неумех все еще имеют место.

Саундтрек, что не может не радовать, заменили полностью. Звучащие композиции по духу ближе к первой части и отлично передают характер игры. Все исполнители не очень известны и популярны (по крайней мере, у нас), но на качестве музыки это совсем не сказалось. Репертуар состоит в основном из заводного рока с редкими вкраплениями хип-хопа.

Игра по сети сопряжена с некоторым количеством технических трудностей. Пламенно обожаемый многими сервис Games for Windows Life запустить-таки в России не удосужились и активационного ключа в коробке, естественно, обнаружить не удастся. Приобретшим сей продукт и жаждущим насладиться всеми прелестями мультиплеера счастливчикам потребуется вступить в переписку со службой поддержки. К возмущениям необходимо прикрепить фотографию чека, заботливо выданного продавцом, и коробки с заполненной анкетой, иначе переписка выйдет короткой и односторонней.


Локтионов Алексей





РАДОСТИ

Похорошевшая графика.
Добротный физический движок.
Разрушаемое окружение.
Отличная модель повреждения автомобилей.
Новый саундтрек.
Атмосфера безумия и веселья.

ГАДОСТИ

Скверная оптимизация.
Минимум нового контента.
Режим Carnage mode.
Сервис Games for Windows Life.

ОЦЕНКА

6.5

ВЫВОД

Ultimate Carnage это такой слегка подтянутый визуально и порядком тормознутый Flatout 2. Контента нового хоть и с гулькин нос, но играть от этого менее интересно не стало. Продукт рассчитан на товарищей, пороху не нюхавших и с серией не знакомых, всем остальным же — исключительно из любопытства и избытка денежных средств, которые благоразумней израсходовать на предстоящий Burnout Paradise.

ОБЗОР

S.T.A.L.K.E.R.: Чистое Небо

Вряд ли найдется среди игровых проектов из СНГ хоть один, которому уделяли бы столь же много внимания, сколько "Сталкеру". Компьютерный долгострой, добравшийся до прилавков магазинов около семи лет, сразу после релиза обрек себя на звание чуть ли не самой неоднозначной игры. Судите сами: с одной стороны — неповторимая, шикарная атмосфера, которая многих игроков просто заставляла жить в придуманном украинцами (и самую малость — Стругацкими) мире, с другой — многочисленные баги и программные сбои, которые якобы исправлялись патчами, а на деле просто заменялись другими, эту самую атмосферу терзали и рвали в клочья. Ну да не об этом речь. Пусть и не идеальный, но "Сталкер"-то вернулся!

Жанр: *survival FPS*
Разработчик: *GSC Game World*
Издатель: *GSC World Publishing*
Сайт: *http://cs.stalker-game.com/ru/*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 DVD*
Похожесть: *S.T.A.L.K.E.R.: Тень Чернобыля*
Дата релиза: *22 августа 2008 г.*
Минимальные системные требования: *Pentium 4/Athlon 64 2.2+ GHz, 512 MB RAM, 128 MB 3D-card, 10 GB HDD*
Рекомендуемые системные требования: *Core 2 Duo/Athlon 64 X2 4.2+ GHz, 1536 MB RAM, 256 MB 3D-card, 10 GB HDD*

Хотя "вернулся" — громко сказано. Глядя сейчас на наполнение аддона, понимаешь, что вот именно это и должен был увидеть мир полтора года назад. Все якобы новые локации приквела в свое время были вырезаны разработчиками из оригинала, равно как и любые встреченные модные плюшки уже не раз бывали анонсированы для "Тени Чернобыля".

Впрочем, унывать не стоит. Хотя поначалу "Чистое Небо", конечно, очень хочется поругать. Аддон клянешь раз за разом, когда его приходится вновь перезапускать после очередного вылета. Правда, "переживания" начинаются еще во время установки — мучительно долгой установки. Играть ведь тянет просто жутко. И что самое удивительное, даже после n-го вылета, даже сотрясая воздух непечатными выражениями, "Сталкера" запускаешь и стараешься успеть сделать как можно больше до следующего сбоя. Эдакая игра с игрой: кто кого. Вот так, в безумной борьбе, не сдавая ни единой позиции, и идешь до победного конца. Здесь очень к месту вспоминаются слова нашего же почтальона — слегка их перефразирую (да простит мне Ануриель эту маленькую шалость): если даже в таких условиях интерес к прохождению не убывает, то какие еще подтверждения достоинства игры вам нужны?

"Вот молодец! Живой пришел…"

Если в оригинальной "Тени Чернобыля" подобные слова какого-нибудь сталкера вызывали лишь улыбку, полную умиления (ну кто ж там мог помешать вернуться живым?), то в аддоне искренне переводишь дух, сбывая хабар первому попавшемуся на пути торговцу. Ведь еще минуту назад ты был на волоске от смерти, да и автомат невовремя заклинило… Не выхватил бы пистолет — так бы и остался лежать там. Да, играть, наконец, стало сложно и безумно интересно. Это понимаешь, запрыгнув на покосившееся дерево и глядя на рыскающих внизу псевдособак: патронов почти не осталось, а ножом отбиваться от десятка голодных псов не станет даже псих.

Гораздо больше неприятностей доставляют люди. Язык теперь не повернется назвать их компьютерными болванами: враги действуют слаженно, нападают из укрытий, стараются обойти или выкурить вас из безопасного места гранатой. Бывает, что выкуривается уже ваш труп. Ну, а если вы сумели застигнуть противника врасплох, загнать его в патовую ситуацию, то не надейтесь на скорую расправу: он будет отбиваться до последнего патрона, стреляя по вам вслепую из-за угла или через голову.

А еще в оригинальном "Сталкере" как-то не принято было приравнивать к опасности аномалии. Искрится себе там в километре — ну и пусть. Такое светопреставление обойти труда не составляло. Только вот не знаю, обрадую вас или же разочарую, а в аддоне несерьезное отношение к порождениям Зоны чревато летальным исходом. Не заметить прямо под носом аномалию и быть разорванным на куски или прожаренным до хрустящего скафандра теперь проще простого. Иногда даже удивляешься, с чего бы так бешено пищал детектор. Недолго, правда.



Детекторы, кстати, теперь являются вполне самостоятельными предметами. Предусмотрен даже специальный слот в инвентаре. Только вот разработчики, видимо, сжалились над нами или же решили, что с этим чудом инженерной мысли в одной руке и пистолетом в другой мы всю Зону никак не обойдем, но факт остается фактом: лежащий в кармане детектор будет предупреждать нас о приближении к аномалиям раздражительным писком. Но вот когда мы берем эту игрушку в руки, раскрывается ее истинное предназначение: обнаружение артефактов. Теперь они не будут светящимися гирляндами валяться под ногами — они невидимы. Так что придется вам, жертвуя драгоценной сталкерской шкурой и загнанными в костюм высокими технологиями, залазить с детектором наизготовку чуть ли не в саму аномалию, чтобы разжиться ценной штуковиной. А артефакты ой как порой помогают выжить. Слотов для них предусмотрено все так же пять, но количество доступных варьируется в зависимости от типа скафандра. Что уж тут говорить, больше вы их десятками сплавлять торговцам не будете. Впрочем, не хочу забегать вперед, узнаете все сами.

Если рассказом об артефактах я навел вас на мысль о том, как же добывать деньги, то не гоните ее прочь. Оформите в вопрос и поставьте на повестку дня. Потому как острый дефицит средств на выживание ощущается на протяжении всей игры. Можно, конечно, урезать расходы и накопить тысяч, эдак, 5, но уже у ближайшего торговца спустить все на драгоценные аптечки и бинты. Причем именно так, в тандеме: аптечки и бинты. Лишь коробками неотложной помощи вы не обойдетесь: даже если используете одну, то минут через 10 все равно свалитесь замертво от потери крови. Так что ни в коем случае не пренебрегайте перевязочным материалом и даже приоритет старайтесь отдавать ему.

Очень приятным нововведением оказалась система апгрейда оружия — теперь можно смело прошагать пол-игры даже с АК. "Пугачку на прокачку" нести нужно будет техникам, которые окопались на базах группировок. Они предложат вам ветвистое древо умений, которое, однако, позволяет выбрать лишь один путь совершенствования ствола. Решайте сами, какие характеристики вам важнее. Интересной является возможность сменить калибр оружия, так что мои слова про АК были не просто речевым оборотом: старый-добрый советский автомат всегда можно модернизировать под НАТО-вский патрон 5,56. Стоит заметить, что данный апгрейд является необратимым, так что вам следует всегда взвешивать все за и против. И еще — если что-то сломалось, техник это с радостью починит (если вы с той же радостью расстанетесь с деньгами, конечно).

В заключение темы об оружии хочется рассказать про маленькую, милую сердцу плюшку, которую прикрутили разработчики к игре. Теперь при перезарядке взгляд фокусируется на стволе, а окружающий мир слегка размывается. Казалось бы, мелочь, а приятно.

Косметическим изменениям подверглся интерфейс и функциональная — КПК. Теперь в нем собрана не только ваша статистика, информация о квестах и разговорах — целых два раздела посвящены статусу группировок в Зоне и вашему продвижению по клановой карьерной лестнице. Существенным изменениям подверглась и карта: на ней, помимо целей заданий и тайников, отмечены враги, нейтралы и союзники, а также ключевые персонажи кланов, о которых речь пойдет чуть позже.

Нельзя обойти стороной тему постапокалиптики в "Сталкере". В приквеле атмосфера глобальной катастрофы, отчужденности, одиночества, необходимости выживать стала почти что осязаемой. Этому способствует все, начиная с графики и фоновых звуков и заканчивая все теми же незаметными при беглом осмотре мелочами. К слову, о графике. Она оказалась уж просто до неприличия красивой. На высшем уровне выполнено и мягкое освещение, и фотореалистичные текстуры, и различные эффекты типа дождя и льющейся воды. Конечно, чтобы наблюдать всю эту роскошь, требуется очень мощный по современным меркам компьютер, но кого это остановит?

Яркий солнечный денек на жутких запутанных болотах — что может быть контрастнее? Ночи же стали совершенно непроглядными. Без прибора ночного видения в темноту лучше и не соваться — отсидитесь на чьей-нибудь базе, поберегите себя. Фонариком можно от силы освещать себе сапоги, и хорошо, если вы наткнетесь на забор или дерево. А если где-то там притаился кровосос?

Большой проблемой оригинала было то, что о присутствии людей можно было догадаться исключительно в том случае, если вы видели этих самых людей. Теперь же все говорит о том, что добровольные пленники Зоны пытаются обустроить свою жизнь. Сталкеры в импровизированном лагере получают электричество от старого, закопченного генератора, а в домах можно найти самодельные кальяны из обрезков шланга и тронутых ржавчиной чайников. Не менее забавным бывает послушать сообщения из громкоговорителей. И ладно бы там играла музыка или звучали призывы к уничтожению тех или иных. Так, например, на базе "Свободы" можно подслушать перебранку лидера и местного торговца Ашота или узнать, чем меряются свободовцы в бане. К слову, Ашот — тот еще восточный фрукт, с его перлов невозможно не смеяться. Стоп. Что? Смеяться? Внимание! Был замечен и идентифицирован качественный рост уровня шуток у разработчиков. И что самое замечательное, ты не кисло улыбаешься с заезженных анекдотов, а искренне, от всей души смеешься в частых забавных ситуациях.

"Каждому свое: одни входят в историю, другие в нее влипают"

Аддон освещает события, предшествовавшие истории оригинала. Почему Зона стала контролироваться мутантами? Когда стала процветать анархия, а военные умыли руки? Это лишь несколько вопросов, ответы на которые дает игра, а уж сколько интересностей ждет вас во время прохождения…

Играть мы будем за наемника по кличке Шрам. Хотя неизвестно, для чего ему кличка — все и так обращаются по рации и в разговоре лишь "наемник". Выражают таким образом свое отношение к вашей продажной душенке. Да вы и не торопитесь никого разубеждать: кто больше платит, тот и правит бал. Вами правит, то бишь.

Только когда наш герой пытался провести отряд ученых поглубже в Зону, ему откровенно не повезло: произошел мощнейший выброс, унесший с собой жизни всех яйцеголовых и, в принципе, Шрама… Но не тут-то было. Контуженого охотника за наградой подобрали бойцы таинственной группировки "Чистое Небо", о которой никто ровным счетом ничего не знает. Спрятанная глубоко в бо-



лотах, она своей целью ставит изучение Зоны. Члены группировки воспринимают аномальную активность территории как некий живой организм, способный реагировать на внешние раздражители — этим и объясняют недавний выброс. Выясняется, что кто-то сумел дотянуться до ранее запретного центра, а Зоне это, ясное дело, не понравилось. Как окажется, экспедицию в ЧАЭС снарядили наши старые знакомые: компания сталкеров во главе со Стрелком. Их-то мы и вынуждены будем ловить. Одним словом, интрига.

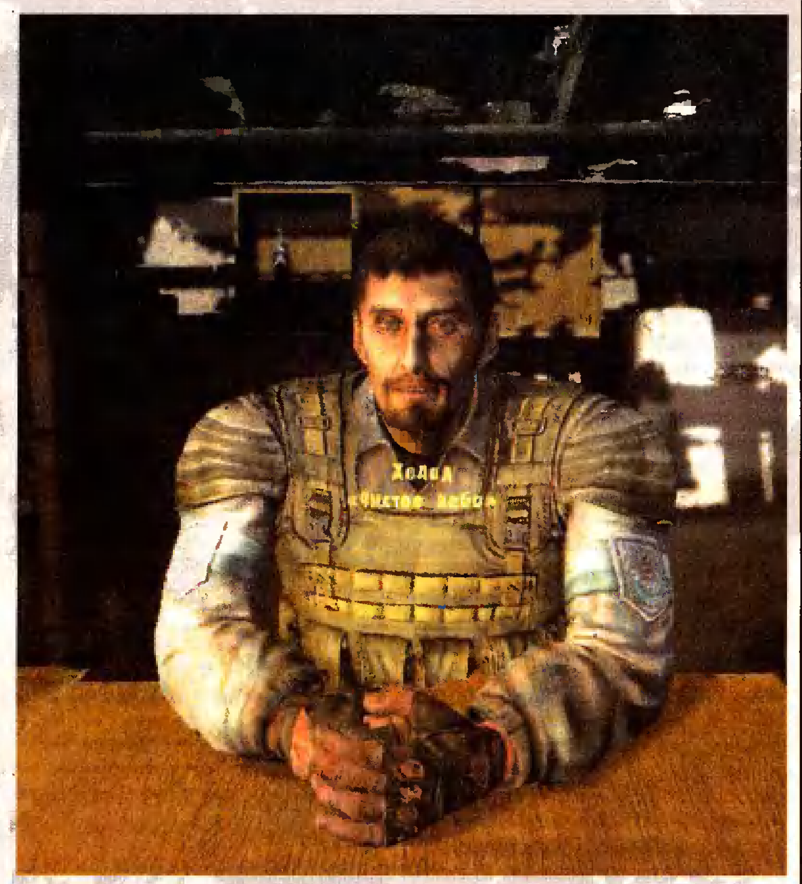
Но и Шрам-то оказывается далеко не самым обычным наемником. Последний выброс вызвал необратимые изменения в организме героя, и теперь тот способен выдерживать сильнейшие потоки излучения. Правда, если вовремя не вернуть Зону в стабильное состояние, он рискует умереть уникальным человеком: каждый выброс изнашивает нервную систему и без того неспокойного персонажа.

Неслучайно играть нам предстоит именно за наемника. На разгоревшейся войне кланов такой боец — всегда желанный гость. Без страха и упрека, а мораль прямо пропорциональна количеству отпускных. Конечно, никто не мешает вам с благородным видом прошествовать по сюжетной линии, но гораздо интереснее поучаствовать в сражениях между группировками и помочь одной из них одержать победу. Сама война построена таким образом: нужно захватывать вражеские опорные пункты и помогать удерживать свои. У каждой группировки есть ограниченное количество отрядов и резерва, поэтому без быстрых успехов ваша фракция обречена на поражение. И вы не поверите: GSC даже замахнулись на зачатки тактики в игре. Отряду можно дать команду "Атака", и бойцы сломя голову понесутся в самое пекло.

Помимо всего прочего, враждующие стороны обзавелись более серьезными базами. Это уже не просто курсирующие по заданной территории группы охранников, а хорошо обустроенные и защищенные лагеря. Там вы встретите стандартный набор персонажей: бармена, который будет выдавать вам награду за выполненные задания; торговца, который снабдит путника всем необходимым снаряжением; техника, всегда готового починить или улучшить вашу экипировку; наконец, лидера группировки, харизматичного и гордого.

Да и в целом кланы обрели более четкий характер. "Долг" — идеологизированный клан, полный туповатых, но смелых вояк, которые пытаются уничтожить Зону силой пули. "Свобода" — сборище растаманов и пацифистов, которые с Зоной пытаются сосуществовать, надеясь на ее ценность для всего человечества. "Чистое Небо" изучает окружающее, пытаясь постигнуть природу аномалий, причины их возникновения, а также, наконец, узнать, кто виноват и что делать. Сталкеры на старушке Зоне зарабатывают себе на жизнь, никаких глобальных целей перед собой не ставя, ну а бандиты... А что бандиты? Они и на черном континенте своих повадок не меняют.

Действо происходит на обновленной карте. Теперь локации за военными складами нам будут недоступны,





однако откроются новые территории. Самая первая — болота. В тамошнем лабиринте кочек и в желтых зарослях травы не грех заблудиться — само собой разумеется, что от одиночества умереть вам там не дадут. Помимо болот позволят освоить Лиманск и лежащий по другую сторону зараженной речушки Рыжий лес. Городок встретит тихими, таящими опасность улочками, а среди сюрреалистических красных деревьев вас ждет безумство аномальной активности.

В целом, Зона все же раздалась вширь, поэтому побегать придется. Для нелюбителей спортивной ходьбы разработчики припасли функцию быстрого перехода, причем не просто между локациями, а между ключевыми точками. Осуществлять это будут проводники. Если вы помните про сыр в мышеловке, то не будете сильно удивлены тем фактом, что путешествия окажутся платными. Хотя с некоторыми оговорками: с нейтрального героя за переход дерут втридорога, к другу относятся лояльнее и берут копейки, ну а члену группировки проводники предложат пройтись за пару добрых слов.

Вот в такой круговерти игроки вынуждены разбираться. Надеюсь, вы согласитесь со мной, что все вышеописанное очень интересно и захватывающе. Если да — вперед на амбразуры!

PS. Прежде чем покупать игру, скачайте все доступные патчи. Статья писалась при наличии как минимум одного, но кто знает, сколько их подоспеет к моменту появления газеты в продаже.

Diamond



РАДОСТИ

Значительно улучшенный ИИ
Зрелищная система боя
Измененное взаимодействие с аномалиями и артефактами
Новые локации
Возможность апгрейда оружия
Отличная графика с поддержкой Dx10
Большая реалистичность и атмосферность по сравнению с оригиналом

ГАДОСТИ

Вторичность всех "нововведений"
Непредсказуемые вылеты на любых конфигурациях

ОЦЕНКА

8.5

ВЫВОД

"Сталкер" окреп, возмужал и, наконец, оставил в прошлом детские болезни (по крайней мере, многие из них). Он стал таким, каким мы и хотели его видеть — чем не повод для скорейшего с ним ознакомления?

ОБЗОР

Rayman Raving Rabbids 2

Помним. Любим. Скорбим

Жанр: *мини-сборник мини-игр.*
Разработчик: *Ubisoft Paris.*
Издатель: *Ubisoft Entertainment.*
Локализатор: *Buka Entertainment.*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 CD.*
Похожие игры: *Rayman Raving Rabbids.*
Минимальные системные требования: *процессор с частотой 1,5 ГГц; 256 Мб ОЗУ; видеокарта с 64 Мб ОЗУ.*
Рекомендуемые системные требования: *процессор с частотой 2,5 ГГц; 512 Мб ОЗУ; видеокарта с 128 Мб ОЗУ.*

Прошлогодний Rayman Raving Rabbids хотя и не был неимоверно оригинальной и захватывающей игрой, но благодаря введенным в серию харизматичным кроликам и их потешным ужимкам, по крайней мере, успешно справлялся со своей увеселительно-развлекательной функцией. Великолепно оформленные мини-игры вкупе с ушастой надрывно визжащей и гневно размахивающей вантузами ватагой умиляли и порой вызывали искренний восторг. Часть же вторая, изувеченная неряшливым портированием, как ни прискорбно, оказалась способна лишь нагонять тоску да глубокое уныние.

Начать стоит с того, что Wii- и PC-версии Rayman Raving Rabbids 2 между собой имеют очень мало общего. Вышедший на нашей платформе продукт, как правило, при наличии зачатков совести у издателя и разработчика принято называть демо-версией. Кислый огрызок из шестнадцати невыразительных, посредственных и вызывающих зевоту мини-игр — всем этим предстоит обладать потенциальному пользователю. Чем Ubisoft не угодили остальные три десятка аттракционов, пущенные под нож, можно лишь предполагать. За ненадобностью, видимо, с легкой руки убрали стартовый ролик, режим карьеры и кроличьи танцы. Лишним также оказался известный по первой части режим отстрела пушистых недругов вантузами, который в Wii-версии был выполнен на видеофоне с парижскими окрестностями. Многочисленные костюмы для кроликов и Реймана — это ведь не что иное, как пережитки буржуазного консольного прошлого, не так ли? Но волноваться не стоит: Ubisoft, проявив благоразумие и смекалку, лишила нас широкого гардероба и взамен подарила возможность выбрать одного из пяти заранее наряженных героев, среди которых есть Рейман, кролик в шапке викинга, кролик в шапке пиратской, кролик в шапке меховой и даже кролик в шлеме! Но вряд ли приглянувшимся персонажем удастся полюбоваться более получаса, ведь все развлечения к этому времени будут пройдены и забыты, а при должной сноровке — даже трижды.

Ни грамма смеха, ни ценного меха

Бессистемно разбросанные по четырем разделам мини-игры доступны для ознакомления все и сразу. Представлены состязания несколькими видами гонок (на радиоактивных улитках, мусорных ведрах и продуктовых тележках), спортивными играми (кроличьи бейсбол и футбол) да парой неклассифицируемых забав типа скоростного кормления мафиози да пожирания бабочек наперегонки. Мало того, что все эти потехи как одна непроглядно и безнадежно глупы, так еще и абсолютно не веселят. Вот скажите, что может быть остроумнее стирки кроличьих трусов? А может, вас позабавит бег от катящегося камня или поение ушастого подопытного



ядохимикатами? Порой кроликов из-за таких потуг на юмор просто становится жаль: они-то, бедняжки, видимо, стараются. Управление же сводится к банальному протиранию дыр в коврике для мыши. Практически все геймплейные манипуляции выполняются посредством остервенелого дерганья грызуна вверх-вниз. После третьей мини-игры на происходящее уже не обращаешь внимания и, подперев голову, пустыми глазами рассматриваешь трещину на стене и думаешь о насущных бытовых проблемах и семейных неурядицах, не забывая при этом судорожно елозить мышкой по коврику, конечно. Если в одиночку мучиться надоело, то не исключена возможность скооперироваться с желающими поиграть в это товарищами. Рассчитан мультиплейер на четырех персон максимум: один орудует мышкой, другой — клавиатурой, а оставшаяся пара — джойстиками. Играя в компании, можно даже получить удовольствие, но не много.

Без багов в Rayman Raving Rabbids не обошлось. По окончании каждой мини-игры на некоторых машинах происходят зависания, заставляющие любоваться на экран с надписью "Конец". Чтобы этого не случалось, нужно выставить в настройках максимальное поддерживаемое игрой разрешение. Слезящиеся от горькой обиды и снизившейся частоты развертки монитора глаза — это "Конец" — точнее не скажешь.

Алексей Локтионов

РАДОСТИ

Rabbids

ГАДОСТИ

Никудышная графика
Примитивное управление
Непростительная скоротечность
Всепоглощающая скука и однообразие
Зависания перед экраном итогов

ОЦЕНКА

3.0

ВЫВОД

Играть попросту не во что. Полчаса снотворного геймплея вторых "Кроликов" лучше разменять на куда более занимательный процесс раскладывания "косынок" да закликивания минных полей в "Сапере".

ПРИСТАВКИ

Condemned 2: Bloodshot

А если в глаз?

Жанр: *брутальный шутер*
Разработчик: *Monolith Production*
Издатель: *Sega*
Платформы: *Xbox 360, PS3*

Первая часть Condemned, вышедшая в 2005 году, закончилась весьма неоднозначным многоточием. Что же случилось дальше с Итаном и компанией? Для начала, похоже, каждый герой оригинала, доживший до сиквела, лег под хирургический нож, ведь узнать кого-либо в Condemned 2: Bloodshot до того, как вы услышите имя, решительно невозможно — постройневшая Роза, облысевший Убийца X (теперь больше похожий на двуликого), даже Итан теперь на себя не похож вовсе, а больше напоминает Сэма Фишера, сбежавшего с плакатов Splinter Cell: Conviction и отправившегося прямиков в кузню Monolith. Хотя творческое заимствование никто еще не запрещал.

По кровавым следам

Действие Bloodshot происходит спустя 11 месяцев после концовки Criminal Origins. Агент Томас спешно уволился с государственной службы и теперь пропивает последнее здоровье и нервы в каком-то задрипанном баре, да к тому же ему мерещится всякая чертовщина. Даже нормально прицелиться не может, если не выпьет чего-нибудь крепкого. В общем, на вид — самый настоящий бомж, только навыки рукопашного боя выдают в Итане бывшего сотрудника ЦРУ. И так и спился бы он окончательно, если бы не внезапная новость о старом знакомом — Малькольме Ванхорне, который пропал и, судя по найденной записи, уже на пути на тот свет. Да еще в городе снова все начали сходить с ума, бросаются на первого встречного с кулаками или чем-нибудь потяжелее. Почему старые кошмары никак не отпускают Итана и что вообще происходит, нам с вами и предстоит выяснять на протяжении 10-12 часов самого брутального и бескомпромиссного на моей памяти экшена.

Но перед началом настоятельно рекомендую ознакомиться с оригиналом, в противном случае многие вещи будут абсолютно непонятны. Однако, несмотря на, без сомнения, захватывающую историю, действие не цепляет так, как было в случае с первой частью. Criminal Origins умело балансировала между детективом и мистическим триллером, неразрывно связанными друг с другом, которые, умело переплетенные разработчиками, создавали удивительно цельную атмосферу. В Condemned 2 же эти жанры разработчики будто специально изолировали друг от друга. "Вот тут мы игрока немного попугаем. А вот здесь, пожалуй, будет много экшена". Да и сама история не нагнетает саспенса. Все эти ритуальные убийства, культы, сверхспособности и прочая фантастическая чепуха на фоне истории о маньяке, убивающем других маньяков их же способами, смотрится неубедительно.

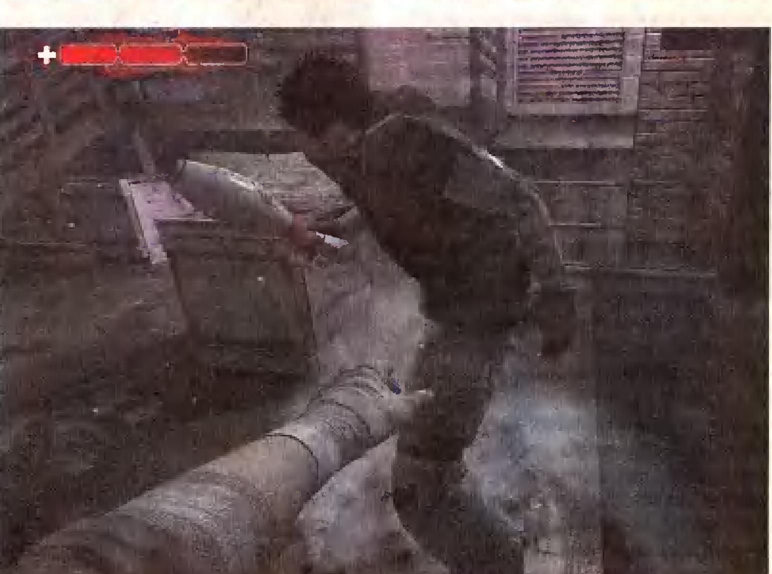
Холмс двадцать первого века

Оригинал прославился, прежде всего, напряженными и очень жестокими рукопашными схватками и разнообразной боевой системой. В сиквеле все это осталось и даже приумножилось — больше крови, больше жестокости. Только старую боевку решили выкинуть на свалку с биркой "устаревшее барахло" и изобрели велосипед заново.

Итан наконец-то научился драться не только всем, что попадется под руку, но и самими руками. Причем все завязано на чередовании ударов слева и справа и, разумеется, вовремя поставленном блоке.

За несколько лет игра определенно прибавила в брутальности и на все двести процентов оправдывает рейтинг M. Теперь фаталити можно и нужно проводить, используя окружение. Самый простой пример: схватить уже полумертвого психопата и запихать его ногой в толчок. Или можно разбить лицо о раковину. Или размозжить череп прессом. Все это, разумеется, сопровождается просто-таки нечеловеческими воплями и фонтанами крови. Monolith сумели добиться невероятного эффекта присутствия. Каждой клеточкой своего тела ощущаешь, будто это ты с размаху даешь шаром для боулинга очередному бомжу, кидаешь топор прямо в лицо следующему и, накопив достаточно "ярости" и пройдя несложную мини-игру, в красивом slo-mo избиваешь третьего.





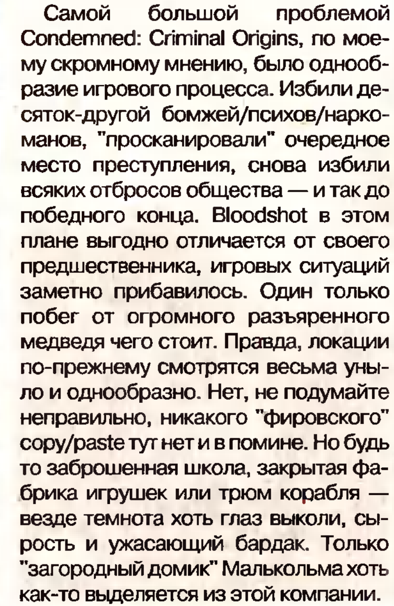
Заметно прибавилось огнестрельного оружия. В некоторых местах вы даже не будете расставаться с винтовкой минут десять, что для Condemned очень много. Хотя перестрелки все равно скоротечны и патроны заканчиваются быстро. Да и не особо хочется пользоваться оружием — куда интереснее отработать одно из многих эффектных комбо.

Но, согласитесь, сплошной мордобой когда-нибудь, да надоедает, насколько бы ни была разнообразна боевая система. Разработчики это хорошо понимали еще во времена первой части и разбавили драки интересными расследованиями. Нам приходилось обследовать трупы, искать улики и заниматься прочими радостями детектива. Только вот метод дедукции имени Шерлока Холмса нам заменяла куча самых разных высокотехнологичных устройств. Каким именно "девайсом" пользоваться и что именно "изучать", раньше нам заботливо подсказывала игра. В Bloodshot же "монолитовцы" пошли дальше: отныне простого нажатия кнопки недостаточно. Приведу пример. Перед главным героем лежит неприятного вида окровавленный труп и его необходимо опознать. Происходит это поэтапно: сперва определяем, мужчина перед нами или женщина, затем смотрим форму, берем анализ крови, осматриваем окрестность на предмет других опознавательных знаков, к примеру, полицейский жетон или бумажник — и лишь собрав все данные, их можно отправлять Розе.



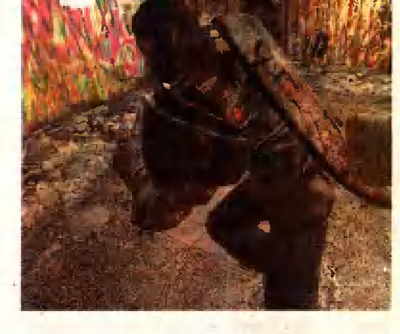






По местам боевой славы

Самой большой проблемой Condemned: Criminal Origins, по моему скромному мнению, было однообразие игрового процесса. Избили десяток-другой бомжей/психов/наркоманов, "просканировали" очередное место преступления, снова избили всяких отбросов общества — и так до победного конца. Bloodshot в этом плане выгодно отличается от своего предшественника, игровых ситуаций заметно прибавилось. Один только побег от огромного разъяренного медведя чего стоит. Правда, локации по-прежнему смотрятся весьма уныло и однообразно. Нет, не подумайте неправильно, никакого "фировского" copy/paste тут нет и в помине. Но будь то заброшенная школа, закрытая фабрика игрушек или трюм корабля — везде темнота хоть глаз выколи, сырость и ужасающий бардак. Только "загородный домик" Малькольма хоть как-то выделяется из этой компании.



* * *

Но с финальными титрами игра не заканчивается (кстати, рекомендую просмотреть их до конца, увидите кое-что интересное), ведь можно отправиться в местный бойцовский клуб и продолжать отрабатывать приемы рукопашки на импровизированной арене. Или перебраться на просторы Live и попробовать силы в схватке с живым человеком, виртуально разумеется. Когда от души ломаешь подвернувшимся под горячую руку бедолагой телевизор, адреналин выбрасывается просто в неприличных количествах.

Щенников Денис

РАДОСТИ

Брутальность
Адреналиновые схватки
Разнообразная боевая система
Интересные расследования

ГАДОСТИ

Однообразие локаций

ОЦЕНКА

8.0

ВЫВОД

Monolith выпустили, без преувеличения, самую брутальную игру со времен Manhunt. Жестокие драки и интересный сюжет не дадут вам оторваться от телевизора несколько вечеров подряд.

КИНО

■ Грандиозный Успех "Темного рыцаря" заставил в Warner Bros. призадуматься, посмотреть на провал "Супермен возвращается" и тянущуюся лямку с обещанным сиквелом — и выдать, вкратце, следующее: "Кларк слишком веселый. Нужно его сделать грустным". Иными словами, киношники планируют снова **перезапустить франчайз о Супермене** с входящим в моду — благодаря ноландовскому творению — "осерьезниванием" кинокомиксов. К 2011 году компания планирует выпустить аж восемь картин с бюджетом около ста пятидесяти миллионов долларов. Как минимум два из них будут экранизациями комиксов DC (к которым и принадлежат Бэтмен и Супермен). Насчет продолжения "Темного рыцаря" в Warner Bros. говорят примерно так: "Мы всеми лапами за. Но в данном случае мы ничего не можем без Криса Нолана. Вернется с отпуска — поговорим". Все зависит от желания Нолана, который, к слову, в интервью MTV признался, что сам не знает, о чем снимать третий фильм.

■ Еще одна новость от Warner Bros. У компании не хватает летних блокбастеров в 2009 году, потому **"Гарри Поттер и Принц-полукровка"** с конца осени этого года переносится на лето следующего. Столь далекий перенос крупнобюджетного фильма стал причиной перестановок в плане релизов. Так, новый фильм о Джеймсе Бонде "Квант милосердия" выйдет не 7, а 14-ого ноября, подростковое фэнтези "Сумерки" не 12 декабря, а 21 ноября.

■ Рано радовались, ненавистники Риддика! **Вин Дизель** уверил, что работа над продолжениями ведется. Здесь нет никакой опечатки — планируется не одно, а целых два новых фильма о Риддике. В данный момент Дэвид Туи, режиссер и сценарист в одном флаконе, дорабатывает сценарии. Осталось дождаться, когда, наконец, он закончит эту работу.

■ Август отличился несколькими скандалами, связанными с непониманием между продюсерами и режиссерами. Так, **Матье Кассовиц** остался крайне недоволен собственным "Вавилон н.э.", объяснив это тем, что в Fox заставили его вырезать немало сцен, из-за чего фильм из умной футуристической драмы превратился в "тупой экшен". **Гэвин Худ**, работающий над спин-оффом "Люди-Икс: Росомаха", пожаловался на то, что его заставляют делать фильм мягче, в то время как сам он намерен снять едва ли не жестокую фантастику. И, наконец, **Лекси Александр**, режиссера нового "Карателя", у которой были довольно радикальные взгляды на экранизацию комикса (предельно реалистично, жестоко и одновременно стильно), отстранили от работы буквально на пост-продакшене. Продюсеры также объявили, что намерены заменить в ее фильме инструментальное сопровождение на роковое. Несомненно, этим не ограничатся.

■ Экранизации, экранизации… **Алекс Пройяс** ("Темный город", "Я, робот") и студия **Phoenix Pictures** займутся переносом новеллы Роберта Хайнлайна **"Странная история мистера Джонатана Хога"**, а **Крис Коламбус** ("Один дома", "Гарри Поттер и философский камень") снимет экранизацию книги The Last Campaign: Robert F. Kennedy and 82 Days That Inspired America о президентской компании Роберта Кеннеди.

■ Случилось ужасное. Помните такой фильм "Бугимен"? Так вот сценаристы того кошмара (в буквальном смысле), которых зовут Джулиет Шоуден и Стайлс Уайт, будут работать над сценарием к римейку **"Полтергейста"** 1982 года. Остается надеяться, что переделывать они собираются не многое — иначе фанаты их закидают чем-нибудь тяжелым.

■ **Саймон Пегг** ("Шон живых мертвецов", "Типа крутые легавые") не будет участвовать в фильме Квентина Тарантино "Бесславные ублюдки" из-за напряженного графика, но примет участие в комедии режиссера "SuperПерцев" Грега Моттола о приключениях двух британцев в США.

Гоша Берлинский

Сукияки Вестерн Джанго

Название в оригинале: *Sukiyaki Western: Django*
Режиссер: *Такеши Миике*
Жанр: *вестерн/комедия*
В ролях: *Хидзаки Ито, Масанобу Андо, Квентин Тарантино*
Продолжительность: *120 мин.*

Арт-хаус на экранах, господа! "Сукияки Вестерн Джанго" — фильм режиссера Такеши Миике, фильм-участник официальной конкурсной программы Венеция 2007, фильм с мутировавшим жанром — комедийный суши-вестерн. Кино не для всех. И кино, которое стоит посмотреть.

На спуске с горы, под лучами заходящего солнца одинокий ковбой (Тарантино) рассказывает печальную историю войны двух кланов — белых и красных…

Две банды, белых и красных, пришли в маленький городок и устанавливают там свои кровавые правила. Нескончаемая вражда и непримиримая бойня — вот результат их отношений. Во главе кланов стоят безумные воины, достигшие в искусстве боя невероятных высот. Здесь честь клана выше жизни. Здесь револьвер соседствует с самурайским мечом, здесь кровь смешалась с землей, а любовь со смертью. Это отдельный мир, в котором цвет одежды решает за тебя, жив ты сегодня или нет. Здесь кровожадно убивают, а после читают Шекспира, здесь до утра нескончаемая пляска смерти…

В это забытое Богом место приходит одинокий стрелок, решивший надурить и белых и красных, решивший бросить вызов судьбе, и теперь все зависит от его умения управляться с оружием.

Что такое вестерн? Это ведь целая философия и религия, жанр с самой, быть может, богатой историей и самыми великими героями. Жанр, который в последние годы, как выпущенный патрон из револьвера, стремительно несется к своей цели — триумфальному возвращению на экраны, после почти 20-летнего забвения. Современный вестерн приходил к нам в разных образах: черно-белый сон Уильяма Блейка (в "Мертвеце" Джармуша), скоростной и динамичный пробег до Юмы ("Поезд на Юму") и проницательно-грустный взгляд в "Убийство Джесси Джеймса", но в образе суши-вестерна к нам такие фильмы еще не являлись.

Такеши Миике сделал шекспировскую "Войну роз" самурайским романом, с образами под стать великому перу классика. С самого начала просмотра кажется, что это не фильм, а спектакль, ты не в кинотеатре, а на сцене (именно на сцене, так как зритель ощущает себя сидящим где-то рядом с персонажем, философски наблюдающим за происходящим). Яркая кровь на снегу, грязь пасмурного города, взгляды и жесты — Миике взял себе в подмогу армию деталей, которые сделали этот фильм еще одним доказательством, что вестерн хоть чуть-чуть, но оживает.

Квентин Тарантино, наконец, воплотил в жизнь свою давнишнюю мечту — сняться в вестерне с таким сценарием, с японской окраской. Его роль, хоть и мала, пронизана радостью самого Квентина. Его монолог в начале картины заставляет Клинта Иствуда покурить в сторонке — Тарантино остался неподражаем.

А Миике разбил оставшиеся стереотипы вестернов, где выяснять отношения можно было только с помощью револьверов. Теперь самурайский меч разрубает пулю и отражает выстрелы, теперь все за гранью возможного, но вполне реально, теперь вестерн становится неформатным жанром, теперь мы смотрим настоящее кино.

Павел Павленко

Большой Стэн

Название в оригинале: *Big Stan*
Жанр: *комедийный боевик*
Режиссер: *Роб Шнайдер*
В ролях: *Роб Шнайдер, Дэвид Кэррадайн, Дженнифер Моррисон, Эммет Уолш, Скотт Уилсон и другие*
Продолжительность: *110 минут*



Кунг-фу Шнайдер!

На склоне лет у многих настоящих актеров открывается "второе дыхание", и они оставляют далеко позади своих более молодых коллег, снимаясь в хороших, а иногда и в отличных фильмах. Харрисон Форд на седьмом десятке все еще "не потерял шляпы" неугомонного археолога. Сильвестр Сталлоне, который всего на пару лет младше "Индианы Джонса", также резво скакал по джунглям и стрелял. Брюс Уиллис доказал, что ставить крест на "крепком орешке" еще очень и очень рано. Джеки Чан… Ну это и вовсе отдельная история — похоже, он вообще не стареет. Приближающийся к полувековому юбилею Роб Шнайдер решил немного отойти от привычного для него амплуа и попробовать себя в жанре пусть комедийного, но все же боевика. Интересно, что у него вышло?

Хитроумного мошенника по торговле недвижимостью Стэна Минтона настигает правосудие: за продажу доверчивым богатым старушкам несуществующих домов он получает от трех до пяти лет в одной из самых жестоких и опасных тюрем США. Но его адвокат добивается полугодовой отсрочки исполнения приговора. За эти шесть месяцев Стэн должен как следует подготовиться, чтобы выжить в суровых реалиях тюрьмы. Самостоятельные тренировки не дают результата, и главный герой обращается за помощью к найденному буквально на помойке суперкрутому Мастеру боевых искусств. Тот преподавательского дара не лишен: по окончании "Курса молодого бойца" Стэн не только научился пробивать пальцем доску, но и спать на гвоздях и завтракать скорпионами. Благодаря своей необычной подготовке главный герой, оказавшись в тюрьме, с разворота ставит местных здоровяков на место и улаживает проблемы одним ударом правой. Вскоре, не без помощи Стэна (который уже обрел прозвище "Большой"), во дворе тюрьмы перестают драться и пырять заточками, а годами противоборствующие группировки мирятся. Однако все это очень не нравится начальнику тюрьмы, в интересах которого прежние порядки.

Роб Шнайдер, как и его друг Адам Сэндлер в "Не шутите с Зоханом", в "Большом Стэне" вовсю исповедует принцип "Добро должно быть с кулаками". Но если Зохан своими выкрутасами обязан в основном достижениям компьютерной графики, то Стэн машет конечностями по-настоящему, в лучших традициях фильмов о кунг-фу. Вообще, упомянутый "Не шутите с Зоханом" очень схож с "Большим Стэном": в обеих лентах главный герой попадает в незнакомую и враждебную среду, выживает и разрешает конфликты благодаря своей бойцовской подготовке. И все-таки детище Шнайдера мне понравилось больше и вот почему: у него вышла пошловато-смешная комедия против пошловато-пошлой с участием Сэндлера. Да и замашек на политическую сатиру в "Большом Стэне" нет (стероиды с надписью "Олимпийская сборная Китая" не в счет).

Добротная взрослая комедия с таким же добротным взрослым юмором. Впервые в боевике персонаж Шнайдера — не смешной неудачник-подручный главного героя, получающий тумаки от злодеев мелкого калибра, а сам главный герой, тумаки раздающий. Хотя все такой же смешной.

Бельский Виталий

Корпорация война

Название в оригинале: *War Inc.*
Альтернативное название: *Война по-крупному*
Режиссер: *Джошуа Сефтел*
В ролях: *Джон Кьюсак, Мариса Томей, Хилари Дафф, Джоан Кьюсак, Бен Кингсли*
Жанр: *боевик*
Продолжительность: *94 мин.*

Правительство США, развязав массированную кампанию против Ирака, вложив туда баснословные средства и силы, показало всему миру, как можно устроить многомиллионный бардак на чужой территории. Джошуа Сефтел, похоже, взял эту схему за аксиому при создании своей новой картины "Корпорация война" (в этом фильме параллелей с Ираком хоть отбавляй).

Действие происходит в ближайшем будущем, где миром заправляют корпорации. В некой загадочной стране под названием Туракистан проходят военные действия под эгидой компании "Тамерлан". На эту компанию работает первоклассный наемник-юморист Брэнд Хаузер (Джон Кьюсак), которому король Туракистана заказывает восточного олигарха Омара Шарифа. Хаузеру нужно выполнить задание, находясь под прикрытием (работа в пиар-агентстве) — сможет ли профессиональный убийца справиться с заданием, не поддавшись собственной паранойе?

Наверное, Джошуа Сефтел создавал фильм по следующей схеме: политические интриги это круто? Да. Грязный мир шоу-бизнеса — круто? Да. Хилари Дафф в роли малолетней стервы? Круто. Кризис среднего возраста Джона Кьюсака? Вообще всегда прокатывает. А еще хаммеры, недалекие американские солдаты, куча пушек, цитаты Эдгара По, злодеи-олигофрены… В общем, почему бы все это не смешать и не бросить в одну кучу? Это Джошуа и сделал. Хорошо, что хоть нашел предел своего "винегрета", а то психоделические пейзажи разрушенных декораций Рима с загадочной физиономией Кьюсака (который, похоже, сам иногда не понимал, что происходит в этом фильме) и играющим на заднем плане кабацким рок-н-ролом больше были похожи на заносы Линча или пестрый цирк Кустурицы, чем на рядовой боевик рядового режиссера.

Немного неожиданно, что роль супергероя получил Джон Кьюсак. И если бы мне кто-нибудь сказал, что после "1408" Кьюсак предстанет в образе Джеймса Бонда, я бы усмехнулся. Но сейчас его персонаж больше всего смахивает именно на этого знаменитого героя (кажется, что скоро уже и Джим Керри сможет сыграть Джеймса Бонда). Но лучше бы Кьюсак играл законченных параноиков, чем душевно травмированного Рембо.



Ну, с героем Кьюсака все понятно — тот же, что и раньше, только теперь драться умеет. А вот образы журналисток в кино продолжают смешить. Мне интересно, наверное, в США на факультете журналистики есть специальный курс молодого бойца для женщин (ну там три месяца в пехоте краповых беретов с обязательным участием в операции "Буря в пустыне"), ведь героиня Марисы Томей владеет такими приемами боя, какими в нашей армии за два года не научат.

В целом, "Корпорация война" — незамысловатый фильм-пазл, сложенный из огромного количества деталей. И в общем сложен неплохо, если б только грани между кусочками не были так отчетливо видны.

Павел Павленко

КИНО

Темный рыцарь

Название в оригинале: *The Dark Knight*
Производство: *Warner Bros. Pictures*
Жанр: *кинокомикс/криминальная драма*
Режиссер: *Кристофер Нолан*
Сценаристы: *Кристофер Нолан, Джонатан Нолан*
Композиторы: *Джеймс Ньютон Ховард, Ханс Циммер*
В ролях: *Кристиан Бэйл, Хит Леджер, Аарон Экхарт, Мэгги Джилленхаал, Гэри Олдман, Майкл Кейн, Морган Фримен, Киллиан Мерфи, Эрик Робертс, Уильям Фихтнер и другие.*
Продолжительность: *2 часа 32 минут*

Если перефразировать одну из реплик Джокера, Нолан все изменил, да, будут люди, которые попробуют вернуть кино-о-супергероях к прежнему их наивно-развлекательному виду, но, как бы они ни старались, этот жанр кино уже никогда не будет таким, как прежде. До определенного момента кинокомиксы о всяческих суперчеловеках, мстителях, борцах за справедливость в масках не выходили за рамки чистого развлечения: весело, иногда стильно, с большими затратами на красочные спецэффекты, декорации, костюмы и остальное. Кроме того, зачастую сценарии к подобного рода блокбастерам шли нога в ногу с первоисточниками или просто оказывались схематичными и банальными, отчего в итоге выглядели чем-то жалким, коротким, слабеньким.

Потом пришел Кристофер Нолан (на его счету уже числились несколько весьма тяжелых психологических триллеров), которому доверили то ли реалистичный приквел к бэтманиане Тима Бертона, то ли вообще перезапуск франчайза — все зависело, как обычно, от кассовых сборов. Ведь стремление Нолана к полному реализму и отречению от всякой фантастичности выглядело крайне рискованным предприятием. На удивление, "Бэтмен: Начало" возымел успех во всех областях — и, закончив работу над фильмом "Престиж", Нолан взялся за второй фильм.



"Темный рыцарь" — этот тот случай, когда с заключительными титрами пищи для ума остается намного больше, чем планировалось. Как ни странно, гигантский ажиотаж, поднявшийся еще в прошлом году, усилившийся после неожиданной и ужасно нелепой смерти Хита Леджера и только продолжавший расти, лишь может слегка притупить впечатление (или нет — зависит от человека), потому как до старта проката Нолан свои козыри держал в рукаве.

И первым козырем оказалась история. "Начало" и так отличалось свежими и одновременно кардинальными взглядами на бэтманиану, многое оказалось за бортом — в итоге фильм мало что связывало как с первоисточником, обычным комиксом, так и с фильмами Бертона, Шумахера и прочих. Однако все же эта связь существовала, делая из приквела особую гремучую смесь из, казалось, несоединимых ингредиентов. Во втором фильме Крис Нолан пошел дальше, к тому же теперь в сценаристах был его не менее талантливый брат Джонатан — и от того Бэтмена, которого все знали, остались лишь персонажи, фабула и сам город Готэм, да и то они были подвергнуты переосмыслению.

По проработке персонажей, по напряженности, неоднозначности, драматургии "Темный рыцарь" ближе не столько к "Бэтмен: Начало", сколько к другим, более сильным картинам Нолана — "Бессоннице" и "Престижу". Вроде бы банальный сюжет о борьбе стражей закона с бессмертной мафией, избитый в многочисленных криминальных боевиках, братья показывают под новым углом, развивают его и превращают в жестокую легенду о смелости, принципах, любви и безумии.

Мало кто ожидал, что "Темный рыцарь" окажется в разы мощнее, угрюмее, о кинокомиксе будет напоминать лишь сам Бэтмен, а фильм окажется фактически криминальной драмой уровня "Схватки" или "Семи". Диалоги изобилуют философскими рассуждениями, фразами, которые цитируют уже сейчас и продолжат цитировать в будущем, а сюжетные ходы отличаются непредсказуемостью и жестокостью.

Правильно ли поступает Брюс Уэйн, отчаянно защищая свои принципы и идеалы, не приносящие ему ничего хорошего, а лишь разрушающие жизнь, которая могла быть, при желании, совершенно другой. Насколько далеко можно зайти, чтобы доказать, что есть еще надежда, есть еще неподкупные и честные люди, что даже у большого эгоиста не хватит духа убить в один момент сотни людей, пускай и совершивших преступления. Как далеко от искренней добродетели до настоящего сумасшествия? Ставя эти и другие вопросы, "Темный рыцарь" здорово дает по голове, особенно тем, кто собирался исключительно развлечься под него.

Размах истории, больше похожей на игру в покер, требует множества сюжетных линий и, как следствие, большое число персонажей, возможно и мелких, но не менее важных, чем остальные. И к финалу не остается ни одной повисшей в воздухе сюжетной нити: история каждого завершена. На фоне постоянных ляпов в подобных картинах, где одни герои пытаются развести других, "Темный рыцарь" выглядит чуть ли не идеальным механизмом, где все подвержено математической точности и строгой логике.



Понятное дело, сильной истории — сильные актеры. И тут — просто удивительное. Обычно как: главные роли звездам, дабы на себе фильм вытягивали. Здесь — даже для маленькой роли выкладываются, без фальши.



Однако, как ни горько это замечать, ни Майкл Кейн в роли оптимистичного и мудрого дворецкого, ни Бэйл, как всегда великолепно изображающий человека снаружи хладнокровного, но внутри весьма богатого и эмоционального, ни обаятельная Джилленхаал, буквально наделившая жизнью образ Рэйчел (это Кэти Холмс, кстати, не удалось), ни даже Экхарт или Олдман не показали того класса, чтобы о них можно было рассуждать побольше. За два с половиной часа развернуться не удается почти никому, но это не основная причина — она в рождении настоящей легенды кино.

Не глядя на то, что "Темный рыцарь", как и задумывалось, это, прежде всего, трагедия Светлого рыцаря, Харви Дента (такой вот парадокс), главный его козырь — это Джокер в исполнении Леджера. Дело отнюдь не в том, что последнего уже нет среди нас, и не в том, что это последняя его роль, хотя бы потому, что она и не последняя (таковой является незаконченная работа в фильме Терри Гиллиама "Воображариум доктора Парнаса", выходящем только в 2009 году). А в том, что он буквально жил ею, едва ли не сходя с ума, отдавая себя без остатка. Интеллигентный маньяк Джека Николсона уходит в тень рядом с дикой, полной злобы и желания творить хаос личностью, безумцем, искусным манипулятором и мастером разводок. Как часто и справедливо замечают: в этом фильме нет Леджера — есть только Джокер.

Надо ли говорить, при особом желании в фильме Нолана найдется, к чему придраться, несмотря на отточенный сценарий, редчайшее внимание к мелочам, шикарность всего и вся. Одни возмутятся, мол, Джилленхаал не достаточно фотомодель, а другие — мол, уместные и не режущие глаз спецэффекты не достаточно уместны и не режут глаз. Или пойдут жалобы на долгие, совсем не смешные диалоги и пафос, или полетят претензии к недостаточному реализму, неоднозначности жанра и малому экранному времени с участием Самого.

Но. "Темный рыцарь" останется картиной поистине умной, мощной, вдохновляющей и монументальной. Целостной, законченной — и, правда, делающей практически невозможным появление триквела. Картиной, показавшей, что фильм, основанный на комиксах, может заставить задуматься — и задуматься, прежде всего, о себе. Картиной, в которой Хит Леджер сыграл свою лучшую роль, переиграв всех и себя самого. Как жаль, что его звездный час пробил слишком поздно, ведь запомнят его именно по этой роли. И если Бэтмен и Харви Дент — это легенды по ту сторону экрана, то Леджер-Джокер — по эту.

Гоша Берлинский

Мумия: Гробница Императора Драконов

Название в оригинале: *The Mummy: Tomb of the Dragon Emperor*
Жанр: *приключенческий боевик/фэнтези*
Режиссер: *Роб Коэн*
В ролях: *Брендан Фрейзер, Джет Ли, Мария Бело, Джон Хана, Мишель Йео, Люк Форд, Изабелла Люн*
Продолжительность: *112 минут*

"Мумия навсегда"

В этом году одному из самых знаменитых кинофранчайзов студии Universal — "Мумии" — исполнилось 76 лет. И на протяжении большей части этого времени все, кому представилась такая возможность, пытались снимать всевозможные римейки и псевдопродолжения оригинала — классики фильма ужасов Карла Фройнда "The Mummy". Жаль только, что большинство попыток свелись лишь к копированию идей первоисточника и заинтересовать зрителя чем-либо потенциально новым оказались не в состоянии.

И так было до тех пор, пока Стивен Соммерс в 1999 году не выдал на-гора очередную реинкарнацию "Мумии", но иного, нежели оригинал, толка — приключенческий боевик в антураже тысячелетних пирамид с главным героем а-ля Индиана Джонс, всеми возможными способами умерщвляющим ожившее "ископаемое". Кассовый успех стал причиной появления через пару лет крайне неатмосферного и



слащавого сиквела "Мумия возвращается" о противостоянии семьи О'Коннел вновь воскресшей мумии и Царю скорпионов за авторством того же Соммерса. Впрочем, далее Стивену расхотелось снимать что-либо подобное, и Universal-овцам в целях продолжения эпопеи не оставалось ничего другого, как искать ему замену. Так у режиссерского пульта "Гробницы Императора Драконов" оказался не пользовавшийся до сего момента доверием студии Роб Коэн — автор провального "Стелса", заверивший, что грядущая Мумия ознаменует собой перезагрузку франчайза.

Впрочем, сие громкое утверждение так и осталось лишь громким утверждением. Universal решила не рисковать ни громадным бюджетом, ни своим именем, отрядив Коэну "в помощь" практически всю съемочную бригаду предыдущих Мумий. В том числе и самого Соммерса в качестве главного консультанта, что и определило судьбу ленты. Сценаристы не стали что-либо кардинально менять в уже традиционной канве ленты, ограничившись лишь сменой места действий да новой мумией.

Юный археолог Алекс О'Коннел, ведя раскопки в Китае, обнаруживает гробницу императора Цинь Ши Хуаня. Впоследствии оживший монарх пытается захватить мир, а семейство О'Коннел, конечно же, всеми силами и подручными средствами пытается ему в этом помешать. Банальщиной попахивает? Без сомнения. Зная это, Коэн приложил недюжинные усилия, дабы отвлечь зрителя от мыслительной деятельности экшеном и спецэффектами. Погоня за императором по узким городским улочкам, перестрелки и лавина в Гималаях, битва в пустыне терракотовой армии с нежитью — Роб определенно знает толк в зрелищности, однако ощущение "дежавю" не отпускает вплоть до самых титров.

"Гробница" не в состоянии зацепить чем-то принципиально новым, интересным. Хотя фанатам прошлых частей мумии она может в чем-то прийтись по вкусу. Этому способствует практически неизменный актерский состав: Брендан Фрейзер по-прежнему с упоением фарширует свинцом супостатов, не забывая при этом хохмить, Джон Ханна поминает недобрым словом мумий и ворует артефакты, Рейчел Уайс... А вот вместо нее Эвелин ("Иви") в "Гробнице" сыграла Мария Белло, что, впрочем, сильно погоды не изменило — авантюристка, она и в Китае авантюристка. Арнольда Вослоу на посту мумии сменил Джет Ли — правда, как и в случае с Белло, ничего путного из этой затеи не вышло. Стало даже хуже: такого однобокого, серого и невзрачного злодея уже давно не приходилось лицезреть, не спасает даже его перевоплощения в мифологических существ.

Но уж если поклонники франчайза закроют глаза на вышеперечисленные огрехи, то уж наверняка не простят окончательно и бесповоротно угробленную в "Гробнице" захватывающую атмосферу приключений извечной проблемой "отцов и детей", на раскрытие коей отведено четверть экранного времени. На таком фоне "ручные" йети и чудодейственные источники выглядят немного не в тему.

Выпустив в прокат "Гробницу Императора Драконов", Universal особо не задумывалась, нужна ли миру третья лента о Мумии? Вопрос, безусловно, риторический, однако, посмотрев сию ленту, так и подмывает ответить отрицательно.

Тарас Тарналицкий

КИНО

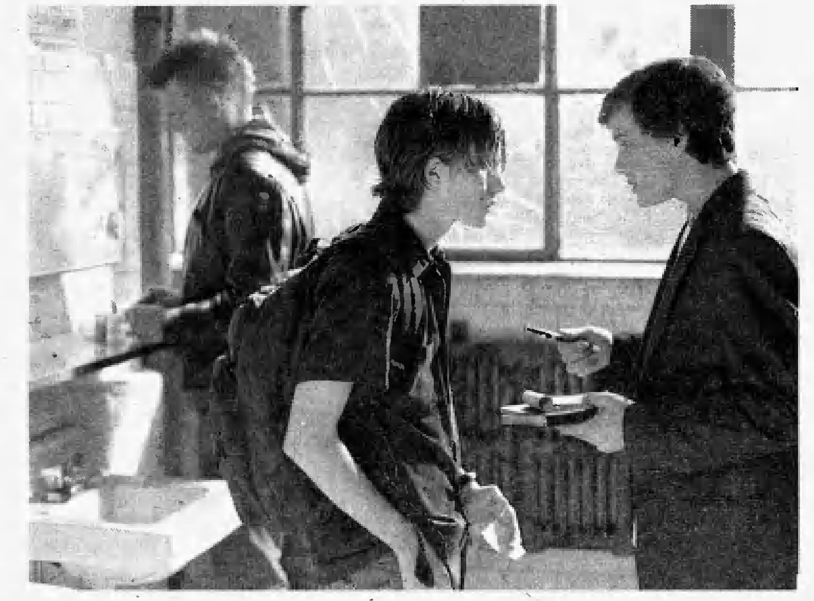
Проделки в колледже

Название в оригинале: *Charlie Bartlett*
Жанр: *драма/комедия*
Режиссер: *Джон Полл*
В ролях: *Антон Ельчин, Роберт Дауни-мл., Хоуп Дэвис, Кэт Деннингс, Тайлер Хилтон, Марк Рендолл, Дилан Тэйлор, Меган Парк, Джейк Эпстайн и другие*
Продолжительность: *97 минут*

"Американский пирог", "Король вечеринок", "Гарольд и Кумар уходят в отрыв", "Проделки в колледже". Исключите одного лишнего из списка. Затрудняетесь ответить? Подскажу: у этого фильма нет и вряд ли будут сиквелы. Все еще колеблетесь? Вторая подсказка: этот фильм, несмотря на название в "русифицированной версии", не является "негрузящей развлекухой". Нужна еще одна? Вот: этот фильм подходит для семейного просмотра. Да-да, я говорю о "Проделках в колледже".

У этого фильма довольно нелегкая судьба: выйдя на суд зрителей еще в мае 2007 года, он провалился в прокате (всего каких-то четыре миллиона долларов) и был отложен на самую пыльную полку, как говорят в непродовольственных магазинах, "безнадежного неликвида". Отечественными кинопрокатчиками "Чарли Бартлетт" был откопан в связи с триумфом "Железного человека": это была возможность получить за небольшие деньги "еще Роберта Дауни-младшего". Опасаясь, что на постсоветском пространстве картина "выступит" с таким же результатом, как и за океаном, "рашен девелоперс" окрестили "Чарли Бартлетта" "Проделками в колледже" и назвали комедией. Это дважды неверно (чуть позже объясню, почему).

Чарли Бартлетт (Антон Ельчин), уникум-интеллектуал с хулиганскими наклонностями (гремучая смесь, не правда ли?), был исключен из всех элитных образовательных учреждений города. Последний шанс для парня получить высшее образование — поступить в самую обычную среднюю школу (тут и первая ошибка переводчиков: колледжем в фильме и не пахнет), который пытается руководить директор Гарднер (Роберт Дауни-младший). Как и во всех предыдущих "домах знаний", в этом Чарли быстро завоевывает популярность среди соучеников. Методом самопиара становится продажа по бросовым ценам психотропных препаратов, которые главный герой получает, разыгрывая перед психотерапевтами различные психические заболевания и фобии. Однако вскоре Чарли понимает, что проблемы своих "клиентов" вполне можно вылечить словом, а не таблетками, и принимается за изучение психологии. Об успехах героя говорит только тот факт, что очереди в мужской туалет, где раньше продавались "лучшие друзья" психически неуравновешенных граждан Штатов, а теперь практикует "доктор" Бартлетт, не уменьшились, а скорее наоборот, возросли. Авторитет Чарли мозолит глаза директору Гарднеру, которого ученики и в грош не ставят.



Хорошо обосновавшийся в Голливуде (засветился в таких фильмах, как "Альфа Дог", "Дом Д", "Жестокие люди"), русский эмигрант Антон Ельчин достоверно смотрится в роли интеллектуала-анархиста без царя в голове, особенно в противопоставлении Роберту Дауни-младшему, который в озорных тинэйджеровских комедиях восьмидесятых воплощал сходных Чарли Бартлетту подростков, а ныне олицетворяющий уставшего от жизни директора школы, не способного навести порядок в подшефном учреждении. Яркой игры среди остальных актеров замечено не было, да и не нужно: где вы видели школьника, который общается со своими сверстниками по системе Станиславского?

"Проделки в колледже" подойдут как для тех, кто сейчас находится в переходном возрасте, так и для тех, кто этот самый "возраст" оставил далеко позади. В любом случае, гораздо лучше узнать из этой картины о проблемах молодежи, чем поржать над ужимками очередного американского "чува-а-ака".

Бельский Виталий



Преступник

Название в оригинале: *Felon*
Режиссер: *Рик Роман Во*
Жанр: *Драма*
В ролях: *Вэл Килмер, Стивен Дорфф, Харольд Перинью младший, Сэм Шепард, Марисоль Николс, Энн Арчер, Ник Чинланд, Нат Паркер, Грег Серано, Бриттани Перинью*
Продолжительность: *104 минуты*

Нельзя сказать, что я ждал чего-то особенного от нового фильма режиссера и сценариста Рика Романа Во, снявшего когда-то второсортный боевик "Выход" (The Exit), а в 2001 году подарившего нам довольно закрученный "В тени" (In The Shadows). И, тем не менее, уже без явного преобладания экшен-составляющей полный драматизма "Преступник" показывает себя с очень неплохой стороны.

Используя немного шаблонную идею о человеке, имеющем все, а затем это "все" в мгновение ока теряющем, нас знакомят с Уэйдом, над которым злой рок сыграл не менее злую шутку. Любящий отец и просто хороший человек, обнаружив ночью у себя дома грабителя, имеет неосторожность в погоне его убить. Ситуация как назло поворачивается к герою спиной, и тот в результате этого глупого стечения обстоятельств оказывается вынужденным коротать срок в тюремной камере. Полная драматизма завязка плавно перетекает в дальнейшее повествование, от которого драматизмом веет ничуть не меньше. Тюремные законы, отличающиеся от привычных на все сто процентов, полностью перед нами раскрываются, заставляя ощутить происходящее если не на собственной шкуре, то на нервах точно. Правила места, куда попадает Уэйд, крайне абсурдны, правит здесь только жестокость, и главный герой картины так или иначе вынужден справляться со всем этим. Некоторые эпизоды фильма посвящены семьям ключевых персонажей (самого Уэйда, его сокамерника и начальника тюрьмы), благодаря чему лучше узнаешь персонажей и еще глубже воспринимаешь происходящее на экране.

Как к режиссеру, к Рику Роману Во в этой картине придраться не к чему, а уж как к сценаристу — тем более. Нельзя сказать, что сюжет постоянно держит в напряжении, однако, развившись, оторваться от просмотра не дает.

Несмотря на обилие высокобюджетных и не менее интересных кинокартин, я бы посоветовал все же не обделять вниманием "Преступника". Эта качественная и интересная драма вряд ли оставит вас равнодушным.

Lightray

Хроники Мутантов

Жанр: *фантастический боевик*
Режиссер: *Саймон Хантер*
В ролях: *Рон Перлман, Томас Джейн, Девон Аоки, Шон Пертуи, Бенно Фюрманн, Джон Малкович, Анна Уолтон, Том Ву, Стив Туссэн*
Продолжительность: *111 минут*

Фильм "Хроники мутантов" режиссера Саймона Хантера — это шаг вперед и два назад. Картина, радующая участием в ней Рона Перлмана, отличившегося недавно в "Хеллбое 2", обещала быть брутальным фантастическим боевиком, в духе "Планета страха". И все же недостаток идей не позволил Хроникам даже приблизиться к шедевру Роберта Родригеса, являя собой, как ни крути, проходняк.

Шаг вперед "Хроник мутантов" — это не давший картине с треском провалиться стиль. Земля в 2707 году выглядит не так, как мы привыкли ее лицезреть в фантастических блокбастерах про будущее, однако место для огромных космических кораблей и футуристических пушек здесь все же найдется. Оказывается, в будущем останутся только 4 страны-корпорации, которые будут вести кровопролитную войну за оставшиеся ресурсы. Так вот, эта война больше напоминает Вторую Мировую, нежели схватку будущего — солдаты держат оборону в хлипкой траншее, рядом мечется санитар, помогающий раненым подручными способами, и все в таком духе. На свежем воздухе почти всегда идет либо дождь, либо снег, что делает антураж еще более насыщенным.

Но вся атмосфера рушится с появлением мутантов — фильм отступает на те самые два шага назад. Прежде всего, из-за сюжета — он банален, хоть и не без капли оригинальности. Мы имеем дело с историей о некой машине, еще в глубокой древности прилетевшей на землю из космоса с целью превратить все человечество в мутантов. Человечеству удалось ликвидировать это порождение зла, однако в разгаре войны 2707 года из-за неосторожности уничтожается печать, скрывающая под собой ту самую машину мутантов вместе со всеми ее порождениями. Зловещие создания снова на свободе, и у них только одна цель — захватить весь мир.

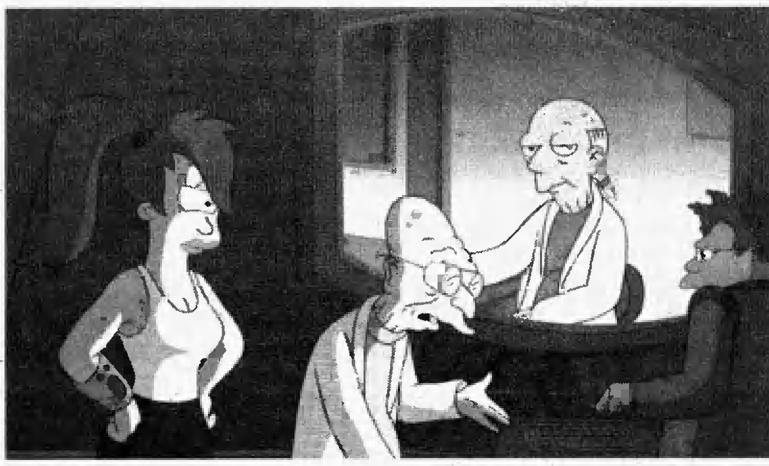
Контрольным выстрелом в этом сборище штампов является полнейшая предсказуемость всех дальнейших событий фильма. Досмотреть его заставляет лишь ожидание жестких, брутальных схваток с мутантами, но увы. Второй шаг назад и является отсутствием всякой динамики, качественного экшена и брутальности. Да, фильм жесток, лезвия мутантов выполняют свое дело, но просится наружу лишь одно слово — мало. Несмотря на 111 минут, фильм все же какой-то скоротечный — вполне харизматичные персонажи не успевают как следует раскрыть свои характеры и теряют шанс нам запомниться. Очень жаль, потому что игра актеров заслуживает похвалы. Еще претензии? Пожалуйста — сценарий. Вместо некоторых особо унылых боевых сцен, явно лучше бы было посвятить отрезок времени сюжетным поворотам и прояснениям некоторых моментов. Ан нет, есть мутанты, есть люди — сражайтесь. Но и сражения в большинстве своем не идут на пользу — немногочисленные схватки, будь то с мечами либо с применением огнестрельного оружия, поставлены плохо, да и режиссура хромает. Что до спецэффектов — они скудны и невзрачны. Хроникам очень сильно не хватает зрелищности.

Под конец картины уже с точностью знаешь, чем все закончится, а после финальных титров больше о фильме не вспоминаешь. Отсюда и вердикт: "Хроники мутантов" — продукт из разряда "посмотрел и забыл".

P.S. Слоган фильма звучит как "23 век. Последняя битва". Действие фильма же происходит в 2707 году. Ну разве не мега-ляп?

Lightray





Футурама: Зверь с миллиардом спин

Название в оригинале: *Futurama: The Beast with a Billion Backs*
Жанр: *анимационная комедия*
Режиссер: *Питер Аванзино*
В ролях: *Вили Уэст, Джо Ди-Маджио, Кэйти Шагал, Дэн Кастелланета, Стивен Хоукинг, Бриттани Мерфи и другие*
Продолжительность: *89 минут*

Помню времена, когда "Футурама" воспринималась только как возможность скоротать время в перерывах между сезонами другого детища Мэтта Гроунинга — "Симпсонов". Это потом у сериала появилась своя армия поклонников, по численности соперничающая с фанами таких титанов, как "Южный парк" и "Гриффины". Шоу продержалось пять сезонов, под конец составляя серьезную конкуренцию своему "кровному брату" — уже упомянутым "Симпсонам". Последняя серия приключений неудачника из прошлого Филиппа Джей Фрая сотоварищи вышла пять лет назад. Относительно недавно авторы сериала порадовали нас "Крупным делом Бендера" и обещанием выпустить еще энное количество полнометражек. Вслед за "Bender's Big Score" в свет вышла "The Beast with a Billion Backs" (под Новый Год появится еще одна: "Bender's Game"). Уже этих трех фильмов хватить на полноценный сезон (напомню, создатели грозятся покромсать полнометражки на серии), а если выйдет еще парочка анимационных картин, то, глядишь, и до полного возрождения сериала недалеко.

Сюжет пересказывать не имеет смысла, так как он сам по себе содержит несколько неплохих "гэгов", а спойлеры в приличном обществе не приветствуются. Скажу только, что нас ждет встреча как со старыми хорошо знакомыми персонажами, так и с новыми людьми (и не только людьми). Перед нами — старая добрая "Футурама", увеличившаяся в объеме, но своей привлекательности не потерявшая: актеры все так же хорошо "звучат", художники все так же хорошо рисуют (за "футурамовскую" переделку классического мультфильма "Пароходик Вилли" отдельное спасибо). И все-таки ближе к концу начинает одолевать легкая скука. Ведь "Футурама" (как и "Симпсоны") продукт все же серийно-короткометражный и от полуторачасового действа, пускай и насыщенного первоклассными гэгами, зритель устает. А для такого жанра это смертельно.

Бельский Виталий

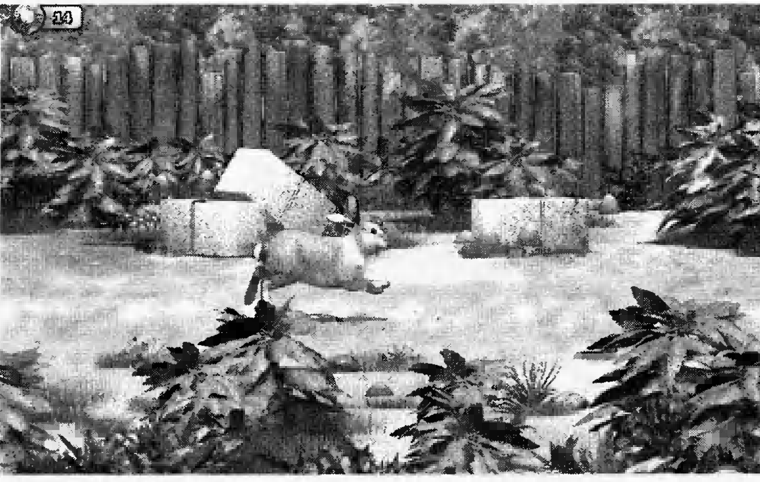
ДЕТСКИЙ УГОЛОК

Живой уголок. Играем с крольчатами

Название в оригинале: *I Love Bunnies*
Жанр: *сборник мини-игр*
Разработчик: *Cerasus Media*
Издатель в СНГ: *"Руссобит-М"*
Количество дисков: *1 CD*
Рассчитано на возраст: *4-6 лет*
Системные требования: *Pentium III 700 МГц, 512 Мб оперативной памяти, GeForce 2, DirectX-совместимая 16-битная звуковая карта, CD- или DVD-привод*

Как известно, кролики — это не только ценный мех, это еще и весьма забавные домашние животные. Правда, как и все остальные друзья человека, кролики требуют внимания и должного ухода. А уж если под ваш контроль попало не одно, а целый выводок ушастых созданий — не сомневайтесь, что хлопот с ними будет выше крыши. Тяготам и заботам кролиководства как раз и посвящен сборник "Играем с крольчатами".

На этом диске маленьких геймеров поджидают аж 22 мини-игры, разделенные на три большие категории. Знакомство со сборником вполне логично будет начать с игр категории "Обучение" — только если вы думаете, что за этим названием скрывается обучающий режим — вы сильно ошибаетесь. "Обучение" — этакий "сборник в сборнике", шесть небольших игр, объединенных спортивной тематикой, с участием кроликов. Бег с препятствиями, скачки, бег по пересеченной местности — во многих играх узнаются простенькие проекты с игровых автоматов конца 80-х годов и 8-битных игровых приставок. Разве что спортсмены везде заменены забавными пушистыми крольчатами. И, конечно, графика не идет ни в какое сравнение с первоисточниками — за почти двадцать лет даже детские игры очень сильно похорошели. Пускай все сплошь двухмерное, дизайнеры уровней все равно выложились по максимуму, обеспечив игры изумительными по красоте пейзажами и персонажами, словно сошедшими на экран прямиком из реальной жизни (правда, это относится только к главным героям-кроликам, поскольку немногочисленные человечки, время от времени мелькающие в играх, сделаны значительно хуже). Разнообразие вносит и регулярная смена вида — то вид сбоку, как в платформерах, то сверху, как в стратегиях, то из-за спины героя, как в шутерах. Да и ассортимент не ограничивается лишь спортивными играми — однако это я уже забегаю вперед.



В категории "Забота" собрано уже восемь развлечений. Здесь, конечно, тоже бал правят простенькие аркады. Однако для автора этих строк сюрпризом стала вариация на тему The Sims, в которой игроку приходится ухаживать за четырьмя беспокойными кроликами — в частности, кормить их и выпускать время от времени на луг погулять. Неожиданностью явилась и логическая игра, отдаленно смахивающая на старые добрые шашки — оказывается, при прополке моркови нужно обязательно переносить одну морковку через другую (точно так же рубят шашки в игре, вот только здесь вы играете в одиночку).

Как мы видим, в "Заботе" встречаются и достаточно сложные игры, поэтому малышам стоит особое внимание обратить на правила, которые зачитываются перед каждым первым запуском новой игры. Диктор знакомит игроков с клавишами управления (в большинстве случаев это "стрелки", "пробел" и левая кнопка мыши), а также обращает внимание малышей на ловушки и опасные ситуации, которые могут возникнуть во время игры. Впрочем, даже если не повезет и ребенок потерпит поражение в какой-то игре, его все равно в итоге только похвалят, сказав, что он замечательно справился с заданием. Вполне возможно, что разработчики перед созданием игры начитались Дейла Карнеги, но мне такой подход не импонирует. Думаю, ели ребенок проиграл, будет правильно сказать ему об этом, вместо того, чтобы хвалить даже тогда, когда он ничего толком не добился в игре.

Наконец, переходим к третьей категории мини-игр сборника, названной просто и понятно — "Игры". В этом разделе обосновались еще восемь не особенно сложных игрушек. Полный набор — и классический платформер, с героем, прыгающим по различным деревяшкам, которые болтаются в воздухе, и несложный тир, и офисный хит "Запомни блоки" — только вместо блоков, опять же, кроличьи мордашки. Подстать играм и музыкальное сопровождение — спокойные фортепианные мелодии, украшенные чириканьем птичек и шумом ветра. Такой саундтрек нисколько не отвлекает от игры. В качестве бонуса за победы в играх в меню имеется "раздел с сокровищами". К сожалению, особыми интересностями он не балует — малыши найдут здесь разве что еще несколько картинок с изображениями кроликов. Хотя девелоперы могли бы затратить время и оснастить рубрику музыкальными композициями, а то и небольшими видеороликами.

В бочку меда под названием I Love Bunnies большой половник дегтя вносит лишь отвратительная локализация. Уже в главном меню игроков встречает надпись "Я люблю лошадок", красующаяся как раз между двумя симпатичными кроликами. Аналогичные ляпы встречаются и в процессе игры — названия рубрик меню на экране не совпадают с теми названиями, которые произносит диктор, а "кроличья гостиница" так вообще называется "Мой кошачий отель". Для детской (впрочем, и для любой другой) игры такая отвратительная локализация недопустима.

Оценка: 8.5
Вывод: У разработчиков из Cerasus Media получился отличный сборник, составленный из добрых и красивых мини-игр. Вот вам прекрасное доказательство того, что не все кролики такие, как в Rayman Raving Rabbits.

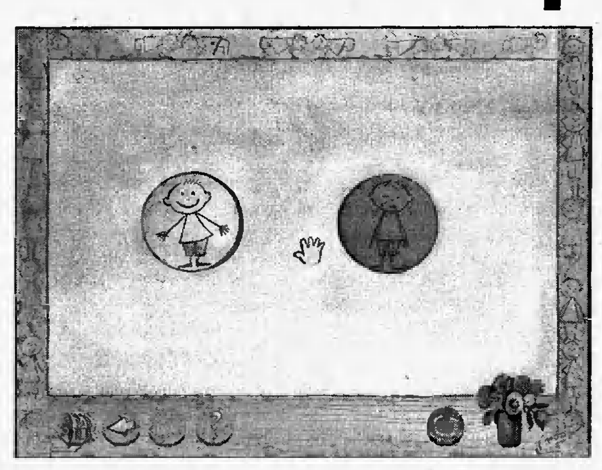
AlexS

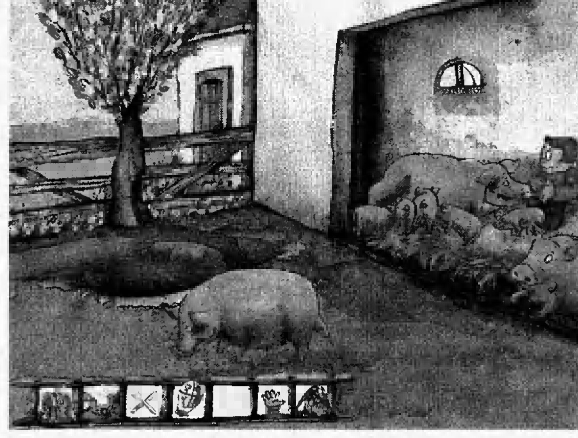


Оскар-путешественник. Приключения на ферме

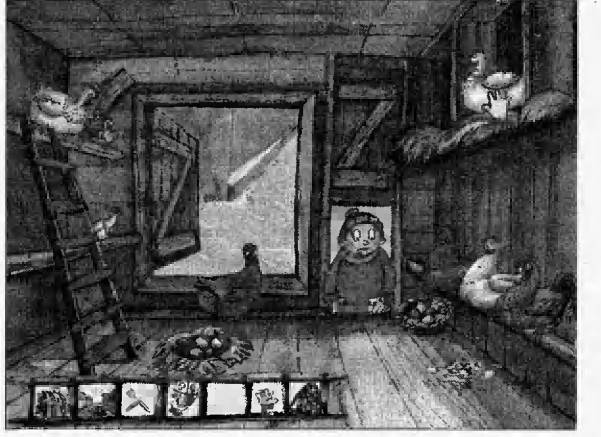
Жанр: *детская игра*
Разработчик: *Tivola*
Издатель: *Акелла*
Системные требования: *Windows XP SP2 (рус), Pentium III 1 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб Directx 9-совместимая 3D видеокарта, DirectX 9-совместимая звуковая карта, 350 Мб свободного места на жестком диске, 24х CD-ROM, клавиатура, мышь, DiretcX 9.0c.*
Количество дисков: *1 CD*
Рассчитана на возраст: *от 4 лет*

Любознательный мальчик Оскар любит путешествовать на своем воздушном шаре. Где он только ни побывал: и в горах, и под водой, и с дикими зверями встретился. А на этот раз он приземляется на ферме, где знакомится с исследователем Тимофеем Пампушкиным. Этот чудак поселился в деревне ради науки. Он предлагает Оскару приготовить на выбор три блюда по его рецептам: Салат а-ля "Мусорная куча" (какая гадость, но, кто его знает, может быть, малыши так себе салат и представляют?), десерт "Клубничная мечта" (клубника, она и в Африке клубника, а уж на ферме тем более) и пицца "Тимофеевская" (больше похожая на салат). Все ингредиенты для угощения можно найти на ферме, самое главное — знать, где и когда их искать. Замечательный шар Оскара может перемещаться в различные времена года. Поэтому в огород с овощами и ягодами следует заглянуть несколько раз: весной, летом и осенью, а свинарник, коровник и загон для овец интересны в любую пору.









Каждый кусочек экрана активен. Можно нажимать на травинки, животных и предметы, и они расскажут о себе много интересного — повадки, нравы или что из чего приготовлено. При этом текст в игре отсутствует полностью, оно и понятно, вряд ли четырехлетние малыши уже познакомились с алфавитом.

Заявленную на коробке дюжину мини-игр еще следует найти. Для этого придется основательно прокликать все локации — и тогда помощник Оскара Сундучок откроет спрятанные задания. Мини-игры призваны закрепить полученные в процессе шатания по ферме знания на тему животных или растений. Например, нужно разместить по семьям зверюшек, угадать, у кого из них какой голос, по кусочку картинки определить, что за животное изображено или кому какой помет принадлежит (последнее задание весьма забавно, так как разглядеть и отличить помет одного животного от помета другого сложновато). Стоит учесть и то, что игра сделана на Flash-е, что дает ощущение плохо нарисованного мультфильма. К примеру, угадать, где курица, а где петух, еще можно, но вот лук от салата уже не отличишь, равно как и клубнику от помидоров.

Оценка: 8
Вывод: Познавать мир животных и растений не трудно. Отсутствие текста, активные предметы на экране, отличная озвучка животных — все это помогает малышам с легкостью наблюдать за циклом жизни на ферме. А также облегчает жизнь родителям, избавляя их от вечных вопросов маленьких "почемучек": "Как корова различает молоко по пакетам?" или "А почему редис растет не на деревьях?". Но, конечно, никакая игра не заменит настоящую вылазку в деревню, с ее непременными радостями: вкусной клубникой, живыми петухами и поросятами.

Ольга Лончакова

ПЫЛЬНЫЕ ПОЛКИ

Contra и все-все-все

Возникла мысль сделать обзорный материал по играм типа Contra. Ну, это когда герой (вид сбоку) бежит по уровню и бодро расстреливает всяких чертей из различных видов оружия, попутно уворачиваясь от вражеских атак. И никакого, конечно же, мордобойства. В свое время такие игрушки мало кого оставляли равнодушным, вот мы и пошарим в развалах ромов, а также попытаемся вспомнить самых выдающихся представителей жанра. Всех достойных, естественно, не зацепим, так что если вы решите заняться раскопками самостоятельно, приятные сюрпризы вовсе даже и не исключены.

Так получилось, что о Metal Slug, игре, давно и прочно укоренившейся на троне для подобного рода проектов, мы уже говорили ранее (ВР №09-2007). Добавлять к сказанному, в общем, нечего, кроме разве того, что если вы любите "контру" и при этом не видели "метал слаг", то все — пиши пропало. Жизнь прожита зря;).

Сейчас же посмотрим, как жанр пришел к своему сегодняшнему состоянию и чем он вообще может похвастаться. Также ограничим круг поисков восьми- и шестнадцатибитными платформами, а также аркадами тех времен. Лезть дальше вглубь веков не станем из-за визуальной непривлекательности (со всем к ним уважением) тех игрушек, а заглядываться на трехмерные "контры", будем считать, нам религия не позволяет. Тем более что на PS они отнюдь не блистали.

Contra

Любителям игр на приставках со стажем не нужно долго рассказывать о достижениях некоей Konami. Успехи ее очевидны, а вклад компании в дело строительства качественных игрушек просто неоценим. Вот и здесь "конамиевцы" наследили больше других. Со стапелей именно их фирмы был спущен проект, положивший начало интересующей нас истории.

За причинами популярности "контры" далеко ходить не надо. Отличная игра; причем отличная как сама по себе (динамичный затягивающий геймплей, здоровенные "боссы"), так и "от других" (ничего похожего и столь же качественного на NES найти при всем желании не удастся).

Для того чтобы проще было представить, чем для тогдашних игроков была Contra, приведу небольшой отрывок из википедии, в котором расписываются красоты первого уровня: "Графика в игре — одна из лучших на NES, в 1988 году была просто великолепна. Дело было даже не в качестве прорисовки, а в большей степени в ее исполнении, в том, как она влияла на атмосферу игры. И по этой части графика была на высоте. Играющий мог ощутить это в полной мере даже в самом начале. Попадая на остров, он оказывался на скалистом утесе, поросшем зеленой травой, внизу плескалась вода, вдали виднелись горы с белыми шапками, а над головой сверкало звездами ночное небо. Появлялось ощущение, что чувствуешь на себе дуновение прохладного ночного ветерка".

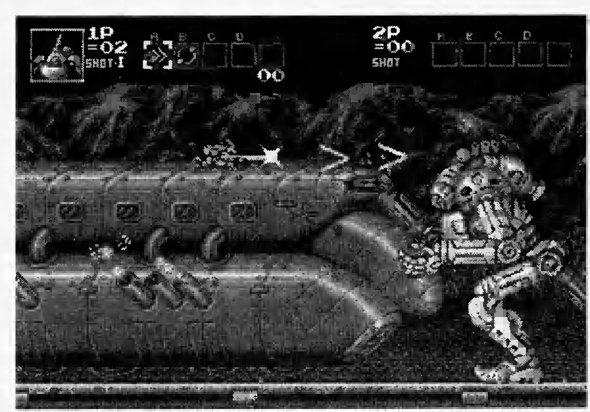
Так то! Я, наверное, все-таки не рискнул бы назвать графику первой Contra "одной из лучших" даже на NES, просто потому, что так и не ощутил на себе дуновения "прохладного ночного ветерка", однако нельзя не признать, что визуальный ряд в игре функционален и целиком отвечает тем задачам, которые ставит перед ним геймплей. Это сейчас можно обратить внимание на то, что, экономя на анимации, большинство главврагов разработчики изобразили натуральными шкафами с вмонтированными пушками. Причем шкафами в прямом, а не переносном значении этого слова. А что? Шкаф не может стрелять с двух рук или не глядя. Стоит он просто. Но, как уже говорилось, для восемьдесят восьмого года это был шедевр, к которому, помимо всего прочего, был прикручен совершенно потрясающий и ни на миг не отпускающий игровой процесс.

В Японии, США и Европе игра выходила с разными названиями. Причем каждая из версий несколько отличалась от других. Американская Contra лишена карты и предыстории, которые присутствуют в японском релизе Gryzor. Кроме того, кто-то, очевидно, посчитал, что игрушка слишком кровава и тяжела для слабой психики европейцев, и в старом свете появился Probotector, в котором также не было заставок, а спрайты людей заменили роботами.

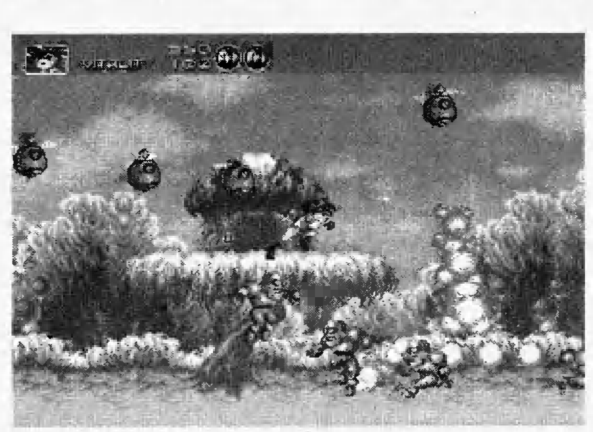
Super Contra (1990, NES) удачно продолжила и развила начинания предшественницы. Враги и уровни стали более интересными и разнообразными, управление отзывчивым, а геймплей еще более быстрым и захватывающим. Так же, как и в первой "контре", уровень сложности здесь далеко не сахар. Наверное, в этом и скрыта одна из причин успеха сериала. Отстреливая плохишей, нужно все время быть начеку, чтобы вовремя увернуться от их атак. Таким образом, игрушка требует полной на себе концентрации. Пройти ее витая в облаках невозможно в принципе. Ну и без звериной реакции тоже никуда.

Последней из появившихся на NES частей сериала стала не слишком удачная **Contra Force**. Она несколько отступила от стандартов, заданных двумя первыми эпизодами игры. И если новый дизайн локаций и персонажей, присутствие на уровнях разрушаемых объектов, появление компьютерных напарников в качестве прикрытия, иначе реализованные апгрейды оружия можно как-то пережить и даже приветствовать, то совершенно жуткие тормоза — это уже ни в какие ворота не лезет. От драйва и динамики игры не осталось и следа.

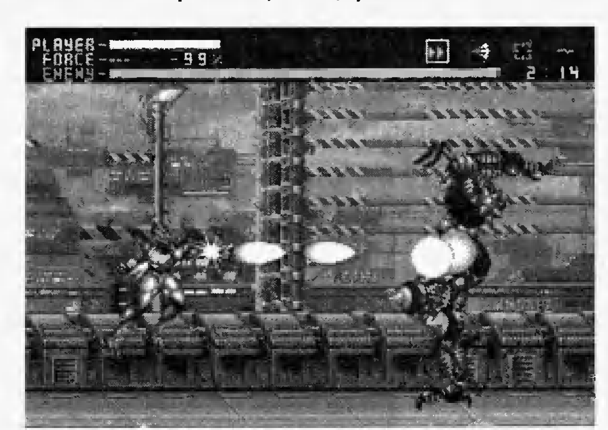
В девяносто втором сериал благополучно переплыл на "шестнадцатибитку". Первой ласточкой, возвестившей начало новой эпохи, стала **Contra III The Alien Wars (SNES).** Игрушка получилась в общем неплохая, но какая-то пресная. Не стала она настоящим прорывом. Вроде Contra. И как бы все при ней, выглядит заметно лучше предшественников, играется как положено, однако ж...



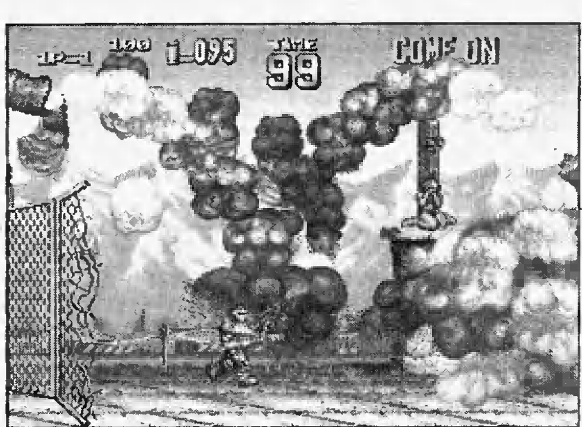
Contra Hard Corps — шик, блеск, красота.



Gunstar Heroes... свежо и любопытно.



Alien Soldier.... любопытно и свежо.



К взрывам претензии есть? К взрывам претензий нет.

Другое дело — **Contra Hard Corps (1994, Genesis),** из-за которой в основном этот материал и затевался. Как в дешевых телесериалах актеры нагло тянут время, делая длиннющие паузы между идиотскими репликами, так и разработчики игрушек кидаются во все тяжкие, чтобы, по возможности малой кровью, продлить время, которое игроки будут проводить с их продуктом. Приемы эти далеко не новы. Перекрашивание и переименование монстров. Беготня за ключами. Повторное прохождение уровней и прочее и прочее. Так вот, все подобные финты настолько далеки от Contra Hard Corps, насколько это вообще возможно.

Если вы прошли игру раз, то не видели даже и половины ее. Дело в том, что в некоторых местах здесь есть сюжетные развилки, на которых вы вольны сами выбирать сценарий, по которому события двинутся дальше. Пусть вариантов не слишком много, но зато они действительно отличаются друг от друга, ведь каждый из них — это совершенно новые уровни.

Сама по себе игрушка сделана просто здорово. Четыре различных персонажа на выбор, каждый со своим уникальным набором оружия. Безостановочное действие, эффектные, полыхающие по всему экрану взрывы, зажигательный саундтрек. Нужное настроение задается с самого начала, когда автомобиль с героями с разгона врезается в толпу копошащихся на уровне врагов, и дальше все продолжается в том же духе. Это мы еще не говорили о главгадах. А ведь "боссы" — то самое, из-за чего стоит посмотреть игру. Здоровенные роботы бегают туда-сюда по уровням, трансформируются по-всякому, стреляют, летают, бодаются с локомотивами... Всем контрам контра. Однозначно.

Прекрасно помня, как в детстве, не моргнув глазом, проходил игрушку вдоль и поперек, я решил немного освежить впечатления, и каково было мое удивление, когда на первом же уровне пришлось обломаться несколько раз подряд. В голову полезли нехорошие мысли о том, что старость пришла — отворяй ворота! Но, к счастью, дело оказалось в другом. Резкие японцы для себя почему-то оставили упрощенную версию игры с "лайфбаром", в то время как американцам подсунули настоящую "жесть". В звездно-полосатом издании Hard Corps герой умирает от одного попадания, отчего игра становится, мягко говоря, сложной. Пройти ее, наверное, можно и так, но сделают это лишь самые упертые игроки. Впрочем, среди фанатов существует мнение, что настоящая Contra и полоска жизней — это понятия несовместимые, потому косяк не в "американке", а именно в японском релизе, считают они.

Аркадные версии двух первых "контр" немного отличаются от "домашних". Причем, скорее, в худшую сторону. С одной стороны — более детальная и подробная картинка, а с другой — какая-то странная палитра, другая динамика движений и этот вертикальный экран... Что же касается **Contra III**, то она полностью идентична той, что доступна на SNES. Вообще, зачастую версии игр, появлявшиеся и на консолях и на аркадах, здорово отличаются друг от друга. Причем заранее преимущество нельзя отдать никому. Все это дело скачет в обе стороны. Обычно аркадный вариант бывает поярче (Killer Instinct, MK). Но нередко получается и наоборот, как в случае с "контрой" или, например, хоккеем Blades of Steel от той же Konami. "Несовская" его версия легко заруливает все подобные поделки не только на своей, но и на более навороченных шестнадцатибитных платформах, в то время как аркадный вариант, несмотря на всю свою цветастость и дополнительно задействованную кнопку управления, — на редкость тупая и идиотская игрушка.

Все-все-все

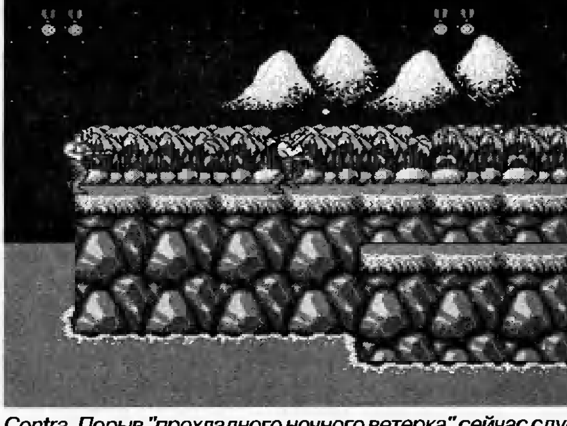
Одними "контрами" сыт не будешь, поэтому можно упомянуть еще пару "стрелятельных" проектов.

Gunstar Heroes (1993, Genesis) получилась довольно приятной и интересной штукой. Помимо всего прочего, здесь есть возможность комбинировать различные типы оружия, в результате чего появляется "пушка", сочетающая в себе, скажем, убойную силу одного ствола и способность к самонаведению другого. Процентов на восемьдесят игра состоит из поединков с боссами. Дизайн персонажей и окружения мультяшный и несерьезный. В одном месте нам вообще предлагают сыграть во что-то вроде настолки. К недостаткам можно, пожалуй, отнести временами достаточно скучные фоны. И если в тех же "контрах" задумываться о бэкграундах как-то недосуг, то здесь это немножко режет глаз.

Alien Soldier (1995, Genesis) — из той же оперы, от того же разработчика. Если закрыть глаза на подозрительного петуха, прокравшегося в главные герои, то может и понравиться.

Gunforce II. Строго говоря, здесь можно было бы начать и закончить одной лишь фразой. А именно: "Для Gunforce II справедливо абсолютно все, что было в свое время сказано в рецензии на Metal Slug, только лишь восторги должны быть на полтона ниже". Но это все-таки будет не совсем правильно, так как GFII своеобразная проба пера разработчиков Metal Slug, явно достойна повышенного внимания, которого мы сейчас ей и отвесим.

Не знаю как вы, а вот я, если вижу на обложке коробки с фильмом или, скажем, игрой надпись вроде: "От создателей того то и того то" или "От авторов вот этого", настораживаюсь и держу ушки на макушке, на всякий случай, не ожидая более от покупки ничего хорошего.



Contra. Порыв "прохладного ночного ветерка" сейчас сдует второго игрока в море.



Super Contra. Заметно живее предшественника.



Contra Force.... значительно дохлее.



Contra III Alien Wars. Совсем неплохо, но и не сильно хорошо.

Окончание на стр. 25

ДРУГИЕ МИРЫ

Мир Страха: Литература

Кто внимательно следил за циклом "Мир страха" в нашем издании, уже имеет более-менее четкое представление о ситуации вокруг хоррора кинематографического и виртуального, хотя мы и пробежались по тому и другому мельком. Самые проницательные, наверное, уже догадались — тот же фокус свершится с литературой ужасов.

Horror: Begins

Как и в случае с кино и интерактивными развлечениями, время появления хоррора в литературе относительно. "Страх — самое древнее и сильное из человеческих чувств, а самый древний и самый сильный страх — страх неведомого", — так начинает Говард Ф. Лавкрафт свое эссе "Сверхъестественный ужас в литературе". В самом деле, ведь в свое время многие мифы и легенды внушали людям отнюдь не радость и блаженство. В фольклоре любых народов найдутся мрачные сказки или рассказы. Боги, привидения, ведьмы — все, что пугало людей, чего не понимали, находило отражение в устном народном творчестве.

В начале первого тысячелетия до нашей эры в Междуречье обитал интересный народ — халдеи. Они создали из клинописных табличек сборник заклинаний против демонов. Правда, туда еще вошли всяческие лечебно-магические наставления и астрологические расчеты, но нам это не важно.

В Средневековье огромное значение в укреплении мнения о существовании магических, демонических сил имеет труд Шпренгера и Инсториса, двух немецких монахов. Книга, написанная ими, которую, к слову, затем одобрил даже папа римский, называлась "Молот ведьм". В ней подробнейшим образом классифицировались ведьмы, детально описывались они сами и приемы их колдовских действий. А также способы их уничтожения, назвать которые гуманными пальцы не поворачиваются. Епископ Жан-Пьер Камю, живший в семнадцатом веке, продолжит тему в своих романах, в которых расскажет о вселявшемся в людей сатане.

Еще позже — от восемнадцатого века отсчитывая — в фольклоре обосновалось множество мистических, таинственных историй, очень ярких, начавшихся неожиданно для всех и так же неожиданно, без ужасающих финалов закончившихся. Из такого разряда легенда о Звере из Жеводана, таинственном, адском волке, наводившем ужас на одну из провинций Франции. Одна из вольных версий была рассказана в мистическом триллере "Братство Волка". Во время переселения в Америку пуритан, рождаются такие труды как "Священная война", "Судный день", "Жаждущий грешник" и множество иных работ, чьи названия говорят сами за себя.

В XVIII — XIX вв. появляются писатели, которые заложат фундамент жанра ужасов и мистики, сформируют общие архетипы, сюжеты и прочее — все то, на чем в будущем станут основываться большинство произведений авторов хоррора.

Age of Gothic

Восемнадцатый и начало девятнадцатого веков считаются по праву золотым временем готической литературы, от нее-то и берет начало литература ужасов как таковая. Истории о загадочных средневековых замках, населенных привидениями, чудовищами и остальной мистикой, писались и раскупались почти как пирожки. Конечно, началось все не сразу.

Наиболее ранними из известных произведений, относящихся к этому жанру, считаются творения Горация Уолпола, сына премьер-министра, а именно — "Замок Отранто", на который вдохновил автора его собственный кошмарный сон.

Ему на смену пришли Анна Рэдклиф, Мэтью Г. Льюис, Уильям Бекфорд. Их звездные часы имели место намного позже Уолпола, в период относительного застоя готической литературы. В то время как десятки книг были своеобразными вариациями того же "Замка Отранто", книги этих авторов дали некий новый виток в развитии жанра.

Так, сюжеты романов Анны Рэдклиф не выделялись закрученным сюжетом, но она много работала над самими персонажами и атмосферой. Большой популярностью пользовались ее "Удольфские тайны" и "Итальянец". М. Г. Льюис отличился романом "Монах" о священнослужителе Амбросио, поклонявшемся дьяволу, вследствие чего насиловавшем да убивавшем всех без разбору. Льюис брал за живое откровенностью и жуткостью поступков персонажей. Бекфорду принадлежит "Ватек" так же о продавшемся дьяволу человеке по имени Ватек.

Знаменательным и поворотным событием считается итог договора одной весьма талантливой компании, в которую входили жена поэта Перси Биши Шелли, Мэри, он сам, лорд Байрон и его друг Джон Полидори. Все они дружили, читали друг другу разные рассказы и как-то в один дождливый день (упомянутое событие произошло в 1816 году), когда читали друг другу отрывки из "Фантасмагории", договорились, что каждый напишет страшную историю. Из этой затеи и вышел известный роман "Франкенштейн, или Современный прометей" Мэри Шелли (которой тогда было всего девятнадцать), рассказывавший об одержимом ученом Франкенштейне, создавшем по частям живого человека, и повесть "Вампир" Полидори. Байрон написал небольшое произведение "Погребение". Перси Шелли тоже написал небольшое произведение "Убийцы". "Вампир" пользовался большой популярностью — и Полидори переквалифицировался из врача в писателя, однако его последующие романы не были столь хороши.



Мери Шелли

Монументальный "Мельмот-Скиталец" 1820 года, написанный Чарльзом Робертом Матьюрином, считается одним из лучших произведений заката золотого времени готической литературы. Монументальной книга является потому, что в ней нашли отражения буквально все характерные черты этого жанра. И хотя с "Мельмотом-Скитальцем" все не заканчивается, спрос на готику стремительно падал.

Признаки "темного" жанра встречались в те времена и в сказках Э. Т. А. Гофмана, братьев Гримм, в работах Гете и Шиллера.

New time, new horror

Во второй половине девятнадцатого, вырастая из "готишных" штанов, "ужасы" выходят на качественно новый уровень. Область поражения, выражаясь метафорически, расширяется. Множество новых имен заявляют о себе, некоторые из них буквально основывают свои ответвления в жанре.

Рождаются еще два нетленных произведения, чьи герои наряду с чудовищем Франкенштейна станут самыми настоящими архетипами в хорроре. Это "Дракула" Брэма Стокера и "Странная история доктора Джекила и мистера Хайда" Роберта Стивенсона.

Стокер, весьма вероятно, в первую очередь вдохновленный "Вампиром" Полидори и различными рассказами о самом Дракуле (например, "Повесть о Дракуле" XV века), создал, возможно, не самое выдающее произведение, но ценность книги невероятно высока, т.к. она открыла для людей романтизированного вампира и надолго закрепила клише, каким должен быть кровосос.



Брэм Стокер

Справедливости ради стоит подчеркнуть, что не Стокер — его роман вышел в 1897 году — начал тему вампиров. До него был тот же Полидори с Байроном, затем Томас Пекетт Прест и его гигантский труд "Вампир Варни" (1847 год), произведения Шарля Нодье и Теофила Готье и в 1871 году Джозеф Шеридан Ле Фаню с повестью о вампирше "Кармилла", но так уж сложилось, что именно образ Дракулы отложился в умах людей.

"Странная история доктора Джекила и мистера Хайда" была написана в кратчайшие сроки — три дня — Стивенсоном и была неоднократно переписана (т.к. пугала его жену). Добропорядочный и во всем хороший доктор Джекил изобрел способ на какое-то время превращаться в другого человека, в полную свою противоположность — мерзкую, порочную, полную ненависти. Стивенсон постарался расщепить и рассмотреть две стороны человека — темную и светлую. Его труд повлиял на начинающего тогда еще писателя Артура Мейчена (в некоторых источниках — Мэкена), впоследствии ставшего известным благодаря таким произведениям, как "Великий бог Пан", "Три самозванца". Оные носили резкий, жесткий характер — и потому были встречены сильной критикой.



Роберт Стивенсон

Свои силы в жанре пробовали и те мастера пера, что отличились и запомнились больше в других жанрах. Например, Оскару Уальду принадлежит очень мрачный "Портрет Дориана Грея". Таинственным и ужасным увлекался в своих произведениях и Артур Конан Дойль. За примерами далеко ходить не надо: "Собака Баскервилей".

Но это все Европа. По другую сторону Атлантического океана тоже не дремали — там на стыке XVIII и XIX столетий хоррор продвигали Чарльз Брокден Браун и Вашингтон Ирвинг. Браун в 1798 году отличается романом "Виланд", в котором главный герой сходит с ума и по религиозным соображениям убивает собственную жену. Но больше всего "старался" Ирвинг — из-под его пера выходят новеллы "Рип Ван Винкль", "Легенда Сонной Лощины" (та самая, экранизированная Тимом Бертоном), рассказы "Жених-призрак", "Дьявол и Том Уокер" и другие.

Некие граждане по имени Эдгар Аллан По и Амброз Бирс ушли намного дальше. Жизненные пути их в чем-то похожи: оба оказались весьма невезучими, первый умер в нищете в тридцатилетнем возрасте, второй — в двадцать девять лет пропал без вести в Мексике, уехав туда военным корреспондентом. Эти авторы исследовали психологию человека, ставили персонажей лицом к лицу со страхом и смотрели (не понимать буквально, конечно), что произойдет. В их рассказах (а работали они, преимущественно, с малыми формами) каждая мелочь имеет значение, а жестокость преподносится с хладнокровием патологоанатомов.



Э. А. По

Еще одной значительной фигурой является Генри Джеймс, родившийся в США, но позже переехавший в Европу. Ему принадлежит одно из самых ярких произведений на тему привидений — повесть "Поворот винта". Впрочем, истории о призраках к тому времени были далеко не новы.

В двадцатом веке еще сильнее открывается вся многогранность литературы ужасов. Так, настоящий переворот совершил человек, чьи слова уже были процитированы в этой статье — Говард Филлипс Лавкрафт. С самого детства Говард проявлял незаурядные творческие способности и интерес к разной мистике и тайнам. В 1917 году в журнале Weird Tales был впервые опубликован его рассказ "Дагон". Лавкрафт фактически создал новое направление в жанре, впервые показав, что ужас может быть другим — неудержимом, могучим, всепоглощающим, диким, доисторическим. Космическим, как любят выражаться многие литературоведы. Лавкрафт прежде всего запомнился в истории литературы как создатель мифов о Ктулху. Его творчество сильно повлияло на мэйнстрим литературы ужасов. Его идеи изучались и развивались следующими поколениями писателей. К его последователям причисляется Роберт Блох, автор "Психо", а также приятель Говарда — Кларк Эштон Смит. Создаются даже специализирующиеся на "темной" литературе издательства, вроде "Arkham House".



Г. Ф. Лавкрафт

Выделяется Франц Кафка со своей "Метаморфозой", призвание завоевывает немец Ганс Гейнц Эверс. В середине XX веке и — особенно — в послевоенные годы популярными становятся Ричард Мэтсон (также употребляется Матесон/Мэтесон), автор известных "Куда приводят мечты", "Уменьшающийся человек", "Я — легенда", Шерли Джексон ("Призрак дома на холме").

Horror Now

В семидесятых "ужасы" как таковые переживают очередной этап, скажем так, эволюции. Это касается любых проявлений хоррора — книги, кино, телепостановки, телевидение и прочее. С этого момента, собственно, и начинается то, что принято называть "современной литературой ужасов". Появляются авторы, на которых буквально вырастают целые поколения.



Стивен Кинг

В первую очередь, это писатель, не требующий долгих представлений, — Стивен Кинг. Само его имя стало на какое-то время синонимом жанра. Он написал более сорока романов, десятки мелких произведений, вдохновил огромнейшее число людей, а экранизаций его произведений больше, чем написанных романов. Им увлекались от мала до велика, с его книг у миллионов людей начиналось знакомство с литературой ужаса. На данный момент, несмотря на заявления о прекращении писательской деятельности, периодически Стивен Кинг все же радует новыми произведениями.

Уильям Блэтти

Важными персонами являются Уильям Питер Блэтти, автор романа "Изгоняющий дьявола" ("Экзорцист"), и Айра Левин, написавший "Ребенка Розмари". Блэтти писал сценарии в Голливуде, после дикого успеха "Изгоняющего" (и, надо заметить, тут постаралась и отличная экранизация) он стал больше уделять внимания писа-

тельской деятельности, но, как сам признался, до этого никогда не увлекался хоррором. А Левин был и сценаристом, и драматургом. Если "Экзорцист" Блэтти, как уже ясно по названию, рассказывал именно об изгнании дьявола, то история "Ребенка Розмари" была немного о другом — о женщине, родившей ребенка дьявола.



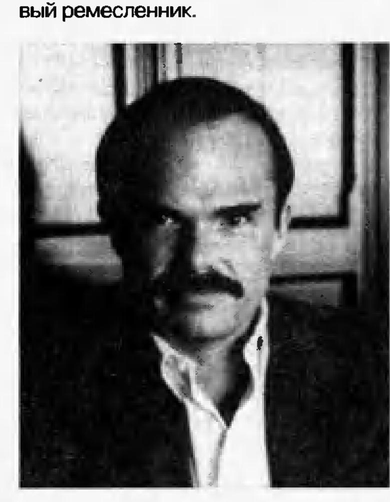
Айра Левин

В свое время — в свой звездный час — главным конкурентом Стивену Кингу считался Роберт Маккаммон ("Они жаждут", "Ваал", "Участь Эшеров"). Жизнь этого писателя туманна и загадочна. Он совсем не похож на остальных. Начинал с остросюжетных шпионских рассказов, а первый его роман ужасов имел странную судьбу. Он сочинял хоррор, но постепенно отходил от него, переходя на мистические, исторические произведения, за что конфликтовал с издателями. В последнее десятилетие он превратился в затворника.

Питер Страуб, сотрудничавший некогда с Кингом, после разных экспериментов, переменных успехов и неудач совершил, казалось, невозможное — заново вернул интерес и свежесть историям о привидениях. Его роман, явивший после долгого изучения подобных ему произведений, так и называется — "История с привидениями".

Свою нишу заняла и Энн Райс, известная графоманка и любительница вампирской тематики. Именно ей принадлежит знаменитая в узких кругах серия "Вампирские хроники", в которую вошли такие романы, как "Интервью с вампиром", "Вампир Лестат", "Королева Проклятых" и другие. На жизнь кровопийц у нее оказались свои взгляды, в частности, вампиры в ее книгах зачастую бисексуальны. Во многом вторила и вторит ей, совмещая эротику и хоррор, Лорел Гамильтон ("Запретный плод", "Цирк проклятых", "Смеющийся труп").

Одним из наиболее издающихся в наше время авторов хоррора является и Дин Кунц ("Ангелы-хранители", "Плохое место", "Холодный огонь"). Хотя его произведения по большей части коммерческой направленности и лишены некой своей характерной черты, Кунц — удачливый и талантливый ремесленник.



Дин Кунц

Нельзя обойти стороной и ливерпульца Клайва Баркера. Его книги отличаются тщательной проработкой антагонистов, крайней жестокостью, даже кровавостью. В произведениях Баркера Зло никогда не исчезает полностью, его не уничтожить до конца —



М. А. Булгаков

и это в тех случаях, когда финал еще более-менее оптимистичен.

Во время чтения книг такого не шибко у нас известного автора как Бентли Литтл кровь замирает в жилах, вы погружаетесь в атмосферу беспомощности, безнадежности и обреченности. Его роман "Откровение" в далеком восемьдесят девятом году стал большим открытием.

В наше время коммерции и активного книгопечатания можно назвать десятки, если не сотни авторов, как европейских, так и американских, в той или иной мере обращающихся к хоррору. И немало талантливых (правда, бездарных еще больше). В этом жанре работали и Нил Гейман (его "Американские боги" и "Хрупкие вещи"), и Брет Истон Эллис (его пробирающий "Лунный парк"), и Саймон Кларк ("Кровавая купель"), Рэй Брэдбери, с некоторой оговоркой Патрик Зюскинд ("Парфюмер") и многие другие. Но все это западные страны...

From Russia with fear

О хорроре в русской литературе говорить в контексте мировой не хотелось, поговорим отдельно. Если, опять же, отбросить многообразный фольклор, то первые "страшные" произведения на территории славянских народов появились в девятнадцатом веке. Первопроходцем стал Николай Васильевич Гоголь. И в этом нет ничего смешного: довольно много мистического в "Вечера на хуторе близ Диканьки". На "Диканьках" Гоголь не остановился — так, повесть "Майская ночь" представляет собой уже практически цельный хоррор, а "Вий" — так и вовсе без "практически". Судите сами: рассказ про ведьму и странного Вия с весьма угрюмым финалом — настоящий образец литературы ужаса.

Несколькими годами позже — точнее, в 1841 году — Толстой Алексей Константинович выпустит роман "Упырь", став первым русским писателем, посвятившем свой труд вампиру. Мистическую тему Толстой продолжил в "Семья вурдалака" и "Встреча через триста лет", однако эти произведения были написаны изначально на французском, не были изданы при жизни автора и на русский впервые были переведены в 1884 и 1913 годах соответственно.

Этим, собственно, хоррор в русскоязычной литературе и ограничился на долгое время. Нет, само собой разумеется, что подобные тексты писались, однако часть из них или уже забыта, или не забыта, но не достойно внимания. Разве что следует упомянуть "Стереоскоп" Александра Иванова и "Вампиры", написанные под псевдонимом "Б. Ольшеври" (кто скрывался под именем неизвестно)

На какое-то время "темный" жанр возродился с подачи Михаила Булгакова, использовавшего элементы ужастиков как инструмент для завуалированной сатиры. Сильнее всего отразились его старания в романе "Мастер и Маргарита". Тем не менее, сам жанр находился в спячке и не охотно стремился просыпаться даже в перестроечный период, когда переведенные книги западных мастеров ужасов выпускались большими тиражами и пользовались спросом. Хоррор, мистика — все это в современной уже российской литературе относили к фантастике и фэнтези, и лишь недавно стали совершаться попытки как-то выделить жанр. На данный момент, в России уже существует определенный ряд авторов (и, к слову, весьма талантливых) пишущих "ужасы", хотя массовому читателю особо не известны.

К таковым можно отнести Виктора Точинова, известного больше по романам "Пасть", "Царь Живых", "Великая Степь", "Темные игры" и т.д. Безусловно, выделяется Андрей Дашков ("Звезда ада", "Умри или исчезни", "Все писатели попадают в ад"). С некоторой натяжкой сюда можно причислить и Александра Щеголева, хотя пишет он скорее жутко динамичные кровавые триллеры, наиболее известны его роман "Как закалялась жесть" и "Новая Инквизиция", написанная в соавторстве с Точиновым.

Многие из современных российских авторов ужасов состоят в так называемом Литературном обществе "Тьма". Туда же входят и десятки молодых, только начинающих авторов, которые делятся своими небольшими произведениями.

The East

В странах Востока с литературой ужасов дела обстояли получше, чем в России. Еще в XVII-XVIII веках в Японии пользовались популярностью т.н. "кайдан", в переводе означающее "история о страшном". Зачастую они представляли собой рассказы о мстящих привидениях. Эта тема до сих пор популярна в Стране восходящего солнца и вряд ли скоро наступит момент, когда она перестанет считаться таковой.

У китайцев было свое понятие о вампирах, их кровососы назывались "чиан-ши" и появлялись только из-за не естественной смерти. Они часто встречаются в китайском фольклоре. В семнадцатом веке писатель Пью Сян-Линь немало уделял внимания этому персонажу. Японский писатель Акутагава Рюноскэ известен своими весьма угрюмыми произведениями, в некоторых из которых отчетливо различаются элементы хоррора.

В современной Японии "страшные" книги довольно популярны. Большую известность имеет тамошний "Стивен Кинг" Кодзи Судзуки, которому принадлежит роман-первоисточник "Звонок", "Темные воды", "Прогулка богов". В Китае своим "королем ужасов" считается Цай Цзюнь, автор "Вируса", рассказывавшего о самоубийцах, "Заклятия".

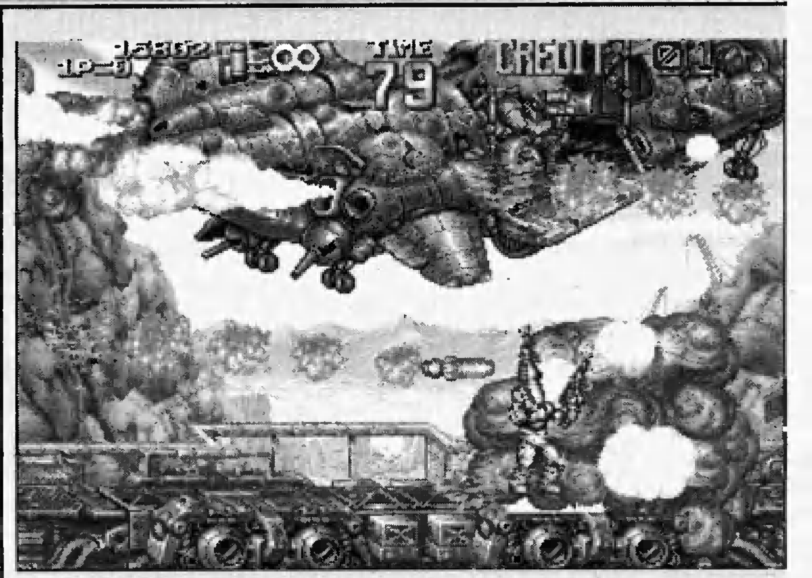
В настоящее время хоррор прочно занимает свою скромную нишу в массовой культуре. В зависимости от географии, продукции этого жанра создается или много (как в Соединенных Штатах), или катастрофически мало (как в странах бывшего Советского Союза). Тем не менее, почти все (в литературе, в кино), что создано в "темном" жанре, по-прежнему причисляется к категории чего-то низшего, малохудожественного — и лишь немногое находит признание не только у любителей "мрачняков". В кино особенно мешают популяризации хоррора возрастные рейтинги.

Немного другая ситуация вокруг компьютерных и видеоигр: тут не столь сильно сказываются на продажах рейтинги, сколько бездарность самих разработчиков. Ведь сделать игру страшной — дело нелегкое.

Дальнейшее развитие хоррора более-менее ясно: литература ужасов никуда не пропадет и будет только пополняться, интерактивные развлечения, все уходящие в сторону упрощения, в большинстве своем понемногу превратятся в интерактивные фильмы ужасов, если не произойдет чего-то революционного и неожиданного, а само кино только и ждет смелых и оригинальных режиссеров вроде Александра Аджа, подарившего совсем недавно потрясающий хоррор (пускай и римейк) "Зеркала".

На этом цикл закончен, хотя тема далеко не исчерпана: не рассказано о том, как хоррор прижился в комиксах и анимации, в первую очередь, японской. Но, может, когда-нибудь... [тут автор многозначительно улыбается, кланяется и уходит].

Гоша Берлинский



Боссы в Gf II явно на уровне.

ПЫЛЬНЫЕ ПОЛКИ

Contra и все-все-все

Начало на стр. 23

По-моему, такая надпись, по идее, должна не привлекать, а напротив, отпугивать покупателя, ибо она прямо таки кричит о том, что проект не имеет самостоятельной ценности. Я не хочу сказать, что, выпустив один суперхит, любой человек/компания дальше будет гнать исключительно пургу. К счастью, есть талантливые люди, не почивающие на лаврах и умеющие добросовестно работать без оглядки на свои былые достижения. Не будь так, вместо Metal Slug мы получили бы просто игру "от создателей Gunforce II", ибо последняя — сама по себе уже достаточный повод для гордости.

В Интернете одно время гулял скриншот, наделавший немало шуму в среде ярых фанатов Metal Slug. Это был кадр из концовки первого уровня Gf II, запечатлевший финального босса этого этапа и где герой Gf был заменен одним из персонажей MS. В результате бедные геймеры, находясь в полном недоумении, вновь и вновь обшаривали сеть в поисках хотя бы крупицы информации о неизвестной им части сериала, пытаясь понять, что же это такое в конце-то концов происходит и как им удалось прошляпить такую БОМБУ! Эрудит, указавший почтенной публике на источник, из которого была выдрана картинка, все-таки нашелся, и в итоге многие игроки, едва успев расстроиться из-за того, что все их чаяния и надежды не оправдались и MS6 не существует (на тот момент), открыли для себя нового старого идола Gunforce II.

Особо одаренные читатели уже, наверное, обратили внимание на то, что речь идет только лишь о Gf II, а вот о первой части не было сказано ни слова. Действительно, у игры есть предшественник, который называется просто и незатейливо — Gunforce, но для нас он представляет чисто академический интерес, ибо качество его совсем не радует. Быть может за давностью лет, а возможно по какой-либо другой причине, но ничего выдающегося он из себя не представляет. Тот самый первый блин, который комом. Впрочем, разок пройти его все-таки можно. Так, чисто для общего развития.

Ну, а вот вторая часть — это совсем другая песня. Игра похожа на своего идейного последователя настолько, насколько это вообще возможно. Все тот же вид сбоку, те же полчища прущих на тебя вражин и герой, пуляющий налево и направо из разнообразного оружия и укладывающий их в сыру землю сотнями и сотнями. Есть здесь, однако, и пара-тройка любопытных нюансов. Наш боец лупит по врагу натурально с двух рук, причем оружие в каждой руке может быть разным. Более того, он стреляет в разные стороны одновременно! Вправо и вправо-вверх по диагонали, например. Сначала это несколько непривычно, но потом ничего, нормально.

Оружие придумано и реализовано очень приятно, некоторые его виды откровенно радуют. Так, мне понравился шагающий робот (аля пресловутый "цыпленок" из фильма про робокопа), который выбрасывает вперед нечто... эээ... просто нечто, эффектно секущее заряды, несущие смерть всему живому.

Герои, монстры, эффекты от применения оружия нарисованы и анимированы очень старательно. Пусть им немного не хватает лоска, завершенности и цельности, но все равно оценка — отлично. Задники в игре прорисованы, может, и не так тщательно, как в MS, но "настрелять" кучу эффектных скриншотов можно без особого труда.

После симпатичных мультяшных персонажей Metal Slug герою Gf II немного недостает индивидуальности — просто абстрактный пехотинец. Но и это не беда. Играть по-любому интересно, ведь все составляющие хорошей игры здесь налицо. Боссы, кстати, ничуть не хуже металслаговских, а уж там-то они просто идеальны.

Грохочет и стреляет тут все исправно, поэтому особо придираться к звуку также не хочется.

Вывод прост. Игра в полном порядке.

In the Hunt. Перед тем, как прославить себя в веках металслагом, команда его разработчиков сваяла для компании Irem на железе автомата M92 следующие нетленки: Gunforce I, II (1991, 1994), In the Hunt (1993). С первыми двумя все ясно. Пара слов о третьем.

In the Hunt обращает на себя внимание хотя бы тем, что это горизонтальный сайдскроллер с субмариной(!!!) в главной роли. Еще раз: игра про подлодку, но не симулятор. Самая что ни на есть отъявленная аркада. Нечто подобное существовало, наверное, совсем уж в далекие времена и было благополучно предано забвению по причине общей дремучести, корявости графики и просто за давностью лет. In the Hunt не таков. Почерк товарищей, ответственных за MS (самому уже надоело:)), бросается в глаза сразу, и опасения за визуальную составляющую игры тут же приказывают долго жить. А что же геймплей? Плывем вправо, расстреливаем вражеские посудины и потихоньку собираем апгрейды оружия. Если заменить лодку каким-нибудь истребителем или звездолетом, воду — атмосферой или космосом, а водоплавающих противников — летающими, получится еще одна игра в длиннющем списке представителей жанра. Не сильно навороченная, но достаточно качественная. Ознакомиться, по крайней мере, стоит — может и понравиться. Запросто.

Эмулируется это добро при помощи MAME и здесь нет и не может быть никаких нареканий. В списках эмулятора обе части Gf, равно как и In the Hunt, значатся как стопроцентно работоспособные.

Borabora



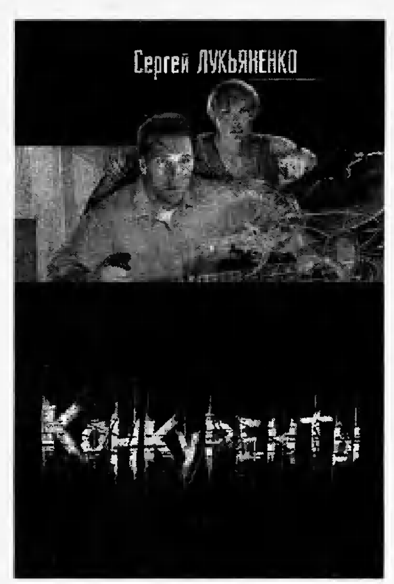
In the Hunt.

РАДОСТЬ ЧТЕНИЯ

Конкуренты

***Книга:** Сергей Лукьяненко "Конкуренты"*
***Издание:** АСТ, твердый переплет, 352 стр., 2008*
***Жанр:** космическая опера*

Вот интересно — что побуждает фантастов уровня Роберта Шекли, Алана Дина Фостера, ну, или же Сергея Лукьяненко браться за новеллизации компьютерных игр (фильмов, комиксов, телесериалов)? Неужто автору настолько понравился выдуманный мир игры (комикса, фильма, сериала), что возникло непреодолимое желание перенести эту вселенную на страницы книги? А может быть, закончились собственные идеи? Или писатель просто погнался за длинным долларом? Впрочем, какие бы причины ни толкали признанных мастеров пера на "территорию новеллизаций", факт остается фактом — их книги даже на этом, чуждом для них игровом поле получаются по качеству намного выше работ молодых авторов, еще не успевших сделать себе имя. С другой стороны, то, что сойдет с рук зеленому новичку, никогда не простят известному автору — с маститых писателей спрос всегда будет строже.



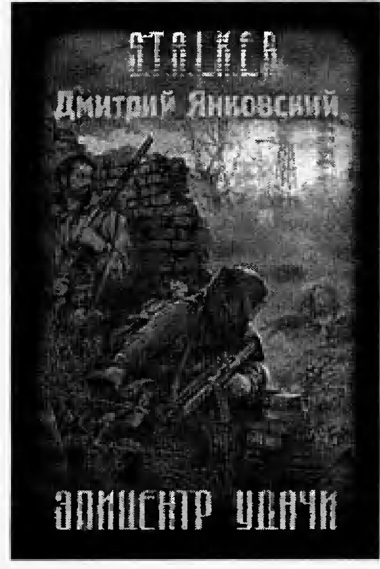
Это я все к тому, что "Конкуренты" Сергея Лукьяненко — очень хорошая книга по сравнению с большинством новеллизаций, наводнивших в последние годы рынок. Хотели космическую оперу? Получите битвы огромных флотов в межзвездном пространстве, агрессивных инопланетян и сюжет, изобилующий загадками. И ведь это только полкниги, потому что под одной обложкой со всей этой "космической" радостью прячется и вполне сносный, легкий городской детектив, с не менее интересным сюжетом и своим собственным ворохом тайн. Лукьяненко прекрасный рассказчик, этого у него не отнимешь, он способен завладеть вниманием читателя с первых же страниц. Думаю, любители хороших новеллизаций не будут разочарованы.

Но только как же быть с другими читателями? С теми, кто не в курсе, что "Конкуренты" написаны по мотивам MMORPG Starquake, кто ждет не новеллизацию, а просто новый роман Сергея Лукьяненко? Отличный, а не просто хороший роман. Эти читатели увидят сюжет, сильно отдающий "Рыцарями сорока островов" и "Королевской битвой". Им также вряд ли придутся по вкусу множество "деревянных" персонажей и открытый финал, намекающий на возможное продолжение. А знаете, чего поклонники хорошей фантастики не найдут в "Конкурентах"? Они не найдут ничего нового. Лукьяненко четко следует проторенной им же самим дорожкой, совершенно не желая приложить усилия и поднять качество своей книги до уровня хотя бы своих же предыдущих работ. Посему и с каждой прочитанной страницей все более усиливается ощущение вторичности романа. Такое чувство, что автор просто ограничил себя какими-то искусственными рамками, установил для себя самого планку под названием "и так сойдет". Вот и получилась у него в итоге хорошая новеллизация — и не более.

AlexS

Эпицентр удачи

***Книга:** Дмитрий Янковский, "Эпицентр удачи"*
***Издание:** "Эксмо", твердый переплет, 352 стр., 2008 год.*
***Серия:** S.T.A.L.K.E.R.*



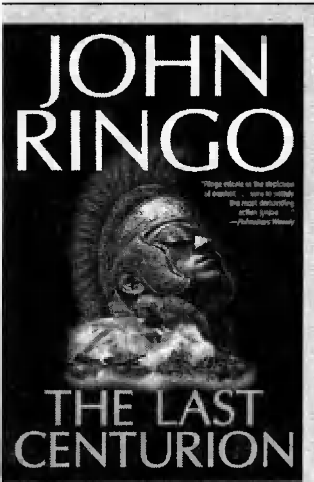
А начиналось все просто прекрасно: я под впечатлением очень хороших "Теней Чернобыля" (рецензия в прошлом номере "ВР") все-таки засел за "Сталкера". Игра вызвала у меня желание прочитать "что-нибудь еще по Зоне". Этим "что-нибудь еще" оказался "Эпицентр удачи".

Сталкер Лемур спасает от бандитов геолога Артема, который выглядит весьма подозрительно: он почти неделю гулял по Зоне в одном свитере и без оружия. После расспросов с пристрастием Артем рассказал, что нашел необычный камень, награждающий нашедшего невероятной удачей. Форма камня говорит о том, что он откололся от параллелепипеда довольно приличных размеров. "Монолит?" — "Он самый". Парни отправляются на поиск остальных кусков, при помощи которых Лемур хочет воплотить в жизнь одно из самых своих заветных желаний: миллион в хрустящих портретах американских президентов. Однако в ходе поисков возникают сомнения и нестыковки в рассказе Артема: как простой "научник" "завалил" ножом короля Арены? И откуда у него такие навыки в стрельбе? И, что естественно, геолог оказывается не тем, за кого себя выдает, да и осколки Монолита ищет он не в корыстных целях.

После прочтения у меня возникла теория: может, у Янковского был средних размеров рассказ о Зоне, который в краткие сроки нужно было переделать в повесть? Иначе, как объяснить очень явственные заимствования из игры? Лемур и Артем спасают доктора Круглова из потерпевшего крушение вертолета и занимаются поиском документов в лаборатории Х-18. Ничего не напоминает? Янковскому было бы простительно, если бы он просто новеллизировал историю Меченого. Нет же, автор присвоил подвиги главного героя "Сталкера" Лемуру и Артему. На что он надеялся? На то, что фанаты не заметят столь явного копирования? Особенно это заимствование заметно на фоне неглупых лирических отступлений (в них, кстати, присутствуют отсылки к "Пикнику на обочине" братьев Стругацких), в которых Янковский размышляет о Зоне и о том, как она меняет людей. Но по контрасту с этими самыми рассуждениями еще сильнее заметно убожество остальной части повести — банального пересказа геймплея "Сталкера". Отдельного внимания заслуживают персонажи. Всех их, кроме двух центральных, можно смело назвать NPC: картонные существа, чей лексикон ограничивается парочкой фраз вроде "Внимание, противник" или "Вали их, пацаны" (у вражеских) и "Поговорите с..." (у квестовых). Поэтому и сочувствия выкашиваемые пачками вражины и погибающие не за что дружественные персонажи не вызывают: это все равно, что оплакивать каждого павшего юнита в стратегии.

Возникает вопрос: ради чего читать? Ради неплохого авторского текста на полусотне страниц в начале и десятке страниц в конце? Или ради помощи по прохождению игры (держу пари, вы раньше не сталкивались с подобными литературными солюшенами)? Других достоинств у книги нет (ведь не посчитаешь за таковое плагиат на триста страниц). Книгу можно рекомендовать ярым "фанам" Зоны для полноты коллекции. Остальным я бы посоветовал еще раз пройти "Сталкера": ведь "если не видно разницы, то зачем платить больше"?

Бельский Виталий





Релизы

Очередную фантазию на постапокалиптическую тему представил вниманию западных книголюбов Джон Ринго. Действие романа **The Last Centurion**, опубликованного издательством Baen, разворачивается в Штатах, уже после гибели нашей техногенной цивилизации. Герой — американский армейский офицер — взваливает на свои плечи нелегкое бремя вождя нации, стремясь уберечь от разрушения хотя бы осколки погибшего мира.

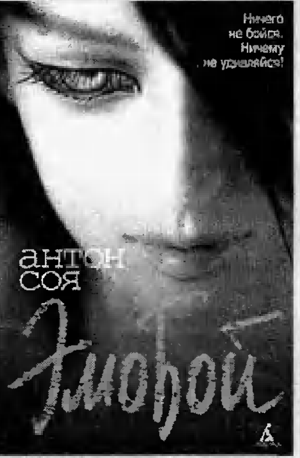
На удивление споро до полок магазинов доехала локализованная версия последних "Секретных материалов" — роман Макса Аллана Коллинза **"Секретные материалы. Хочу верить"** выпустило издательство АСТ. Очевидно, роман рассчитан на тех, кому мало недавно зарелизившихся киношных "Материалов" и хочется снова пережить вместе с любимыми героями то же самое приключение, но теперь уже на страницах книги.

Поклонникам кинематографа и графических романов адресовано и переиздание комикса **"Особо опасен"** Марка Миллера, получившее в августе путевку в большой мир также благодаря издательству АСТ. Говорят, этот комикс-первоисточник сильно отличается от недавней экранизации за авторством Тимура Бекмамбетова.

Издательство "Эксмо" в очередной раз побаловало любителей нестареющей классики релизом сборника **"Я, робот"** Айзека Азимова. В компиляции читатели найдут свыше трех десятков коротких новелл о роботах. Качество рассказов Азимова не обсуждается, они уже давно причислены к золотой классике мировой фантастики, так что если вдруг еще не ознакомились — вот ваш шанс.

"Азбука-классика" в прошлом месяце не представила на суд книголюбов ни одной новеллизации по мотивам компьютерных игр, зато "порадовала" допечаткой романа **"Эмобой"** Антона Соя. Аннотация утверждает, что книга — "триллер в стиле аниме". Также в тексте на обложке проводятся аналогии со знаменитой кинокартиной "Ворон" Алекса Пройаса. Анимешный "Ворон"? Ужас, и чего только в жизни не бывает!

Несмотря на приступ лени у "Азбуки", совсем без игровых новеллизаций наша новостная подборка все-таки не обойдется. "Эксмо" напечатало сборник **"Чистое небо"** в... правильно, в серии "S.T.A.L.K.E.R.", пополняемой новыми книжками чуть ли не каждый месяц. В сборник вошли почти два десятка рассказов, написанных победителями последнего "сталкеровского" литературного конкурса.



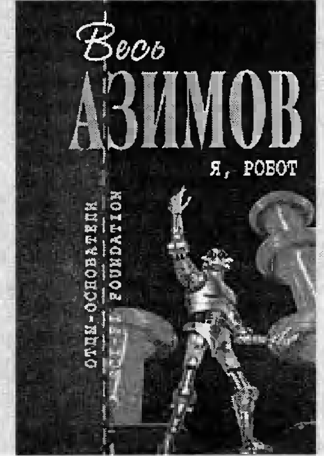


Кроме того, "Эксмо" пополнило фантастическую серию "Абсолютное оружие" романом **"Русский космос"** — это совместная работа Ильи Новака и Виктора Ночкина. Стоит отметить, что для авторов "Русский космос" — уже второй совместный проект. Предыдущим была книга "Эромагия" (правда, на ее обложке Илья Новак указан под настоящим именем — Андрей Левицкий).

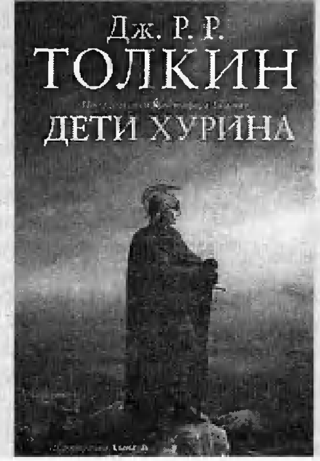
Совершенно неожиданно на прилавках магазинов в августе очутился роман **"Дети Хурина"** за авторством Джона Р. Р. Толкина. "Старая новая" рукопись Профессора была отредактирована и подготовлена к публикации сыном автора, Кристофером Толкином. В этой книге Джон Р. Р. Толкин рассказывает историю храбрых эльфов Средиземья, противостоящих Великой Тьме за много лет до событий трилогии "Властелин колец".

Под занавес обратим внимание на еще одну классическую работу из категории must have для любителей фантастики — **"Трансмиграция Тимоти Арчера"** за авторством Филипа Дика. Локализованная версия этого романа получила путевку в жизнь благодаря издательству "Амфора". Насколько нам известно, прежде на русском языке книга официально не издавалась, так что для отечественного читателя это новинка, своеобразный подарок от признанного мастера фантастики.











Best of the Best

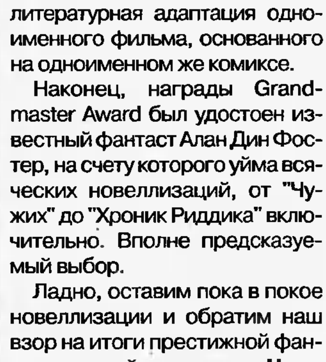
А вы в курсе, что среди новеллизаций тоже ежегодно выбирают лучших из лучших? Да-да, и у новеллизаций есть своя премия с гордым именем Scribe Awards — сия награда вручалась в Сан-Диего на мероприятии Comic-Con.

"Лучшей оригинальной новеллизацией" на последней Scribe Awards был признан роман Элизабет Кристенсен Stargate Atlantis: Casualities of War. Предвидим вопрос — а как вообще новеллизация может быть оригинальной? Все просто: награда вручается тем книжкам, которые заимствуют вселенную и/или персонажей, но обладают при этом оригинальным сюжетом.

Scribe Awards в номинации "Лучшая оригинальная новеллизация игры" ушла книжке Eberron: Night of the Long Shadows Пола Грили.

А премию за "Лучшую адаптацию" завоевали вампирские 30 days of Night Тима Леббона — литературная адаптация одноименного фильма, основанного на одноименном же комиксе.

Наконец, награды Grandmaster Award был удостоен известный фантаст Алан Дин Фостер, на счету которого уйма всяческих новеллизаций, от "Чужих" до "Хроник Риддика" включительно. Вполне предсказуемый выбор.



Ладно, оставим пока в покое новеллизации и обратим наш взор на итоги престижной фантастической премии **Hugo Awards**, проходившей 9 августа в городе Денвер. По версии этой премии "Лучшим романом" стал "Союз еврейских полисменов" Майкла Чабона. "Хьюго" за "Лучшую повесть" заграбастала книжка All Seated on the Ground Конни Уиллис. Награда в номинации "Лучшая короткая повесть" была завоевана произведением The Merchant and the Alchemist's Gate Теда Чана, ну, а "Лучшим рассказом" стал Tideline Элизабет Бир.

AlexS

ВР-ПАРАД

PC-ИГРЫ

Пока в редакцию везут свежее трэшевое мясо (второй месяц, однако), чтобы мы тут с игровым парадом, сжатым до ТОП-15, не умерли от скуки, ничего не остается, как слегка поворчать (что комментатор сейчас и делает) и приступить к обзору последнего обновления читательского рейтинга.

Лидирует все так же "King's Bounty: Легенда о Рыцаре", но отрыв от ближайшего соперника у него уже не столь внушительный. Если бы не уход "Легенды о Рыцаре" из таблицы, то можно было бы предсказать ей падение на вторую строчку. Ведь в следующем месяце парад навестит дополнение к S.T.A.L.K.E.R.

На второй строчке зажигают Неро с Данте в Devil May Cry 4. К сожалению, даже если падение его в следующем месяце будет скромным, он так и останется вечно вторым. По той же п.р.и.ч.и.н.е. Mass Effect сполз на "бронзовую" строчку, но по-прежнему любовь к нему игроков велика, судя по числу голосов. Вообще, первая тройка, собрав больше сотни на каждого, держится особняком от остальных игр.

На четвертом месте новый Alone in the Dark, общая неровность помешала ему достичь хотя бы той же популярности, что и Mass Effect. Race Driver Grid докувыркался до пятой, а Age of Conan: Hyborian Adventures стартовала с шестой строчки и с мизерными 49 голосами на борту.

"Смерть Шпионам: Момент Истины" перед катапультированием из парада успел на две ступеньки подняться — как ни крути, а поступок героический. LEGO Indiana Jones: The Original Adventures начала свой короткий путь вниз с восьмой строки.

"Turok" уходит на покой с девятой и завершает невеселый ТОП-10 "Полный привод 2: УАЗ 4x4". Ниже в параде — еще невеселее.

М		Пр. м.	Название	Гол.
1	→	1	King's Bounty: Легенда о Рыцаре	154
2		-	Devil May Cry 4	147
3	↓	2	Mass Effect	132
4		-	Alone in the Dark	85
5	↓	3	Race Driver Grid	82
6		-	Age of Conan: Hyborian Adventures	49
7	→	9	Смерть Шпионам: Момент Истины	36
8		-	LEGO Indiana Jones: The Original Adventures	32
9	→	8	Turok	24
10	→	12	Полный привод 2: УАЗ 4x4	19
11-12	→	10	Europa Universalis: Rome	17
11-12		11	Kung Fu Panda	17
13		-	Wall-e The Game	16
14	→	14	Правда о девятой роте	13
15		15	Dungeons & Dragons Online: Stormreach	7
ВСЕГО ПРОГОЛОСОВАЛО 423				

→ — исключается из хит-парада ↓ — спускается
↑ — поднимается — — новинка хит-парада

КИНО

Йо-хо-хо, в отличие от сонного и угрюмого игрового парада, в киношный превратился в настоящее поле брани, где фильмы, вооружившись голосами читателей, устроили между собой deathmatch. Майские блокбастеры, уже подзабываемые и теряющие очки, бесцеремонно отступаются все дальше под натиском блокбастеров более свежих.

Супергерой со сложной судьбой "Хэнкок" занял первую строку. Уилл Смит по-прежнему любимец публики и любой фильм с его участием взлетает на самые верхние строчки рейтингов. Главным конкурентом в августе у него оказался голливудский дебют Тимура Бекмамбетова "Особо опасен". А вот "Кунг-фу Панду", несмотря на сотню голосов, со счетов сбрасывать уже можно, вернуться на первую строчку мультфильм уже не сможет точно и более того — ему бы на третьей удержаться.

Далее — сентиментальный шедевр "ВАЛЛ-И". Сможет ли он побороть более коммерческую "Кунг-фу Панду" — вопрос.

В середине парада обосновалась интересная парочка из "Железного человека" и "Индианы Джонс 4". Они не делят одну строчку, но это не мешает им разделять одну и ту же судьбу: оба довольно много потеряли в голосах, на три строчки опустились ниже и одновременно покидают парад. Гуд лак, до встречи на DVD.

На седьмом месте эстетствующий шутник Гильермо дель Торо и Красный в фильме "Хеллбой II: Золотая армия". Довольно далеко от него расположился "Суини Тодд, демон-парикмахер с Флит-стрит", который все падает и падает — и нет тому конца. Девятую строчку в этом месяце занимает комедия Эдди Мерфи "Знакомьтесь: Дэйв". И вот не надо говорить, что фильм провалился и что у него нет аудитории. 40 человек — это вам не хухры-мухры! И завершает первую десятку тоже грохнувшийся на несколько строчек вниз "Невероятный Халк".

А в октябре мы узнаем ответ на вопрос: "Кто популярнее — Хэнкок или Джокер Бэтмен?"

Гоша Берлинский

М		Пр. м.	Название	Гол.
1		-	Хэнкок	152
2		-	Особо опасен	114
3	↓	1	Кунг-фу Панда	104
4		-	ВАЛЛ-И	97
5	→	2	Железный человек	87
6	→	3	Индиана Джонс и Королевство хрустального черепа	80
7		-	Хеллбой II: Золотая армия	78
8	↓	4	Суини Тодд, демон-парикмахер с Флит-стрит	43
9		-	Знакомьтесь: Дэйв	40
10	↓	6	Невероятный Халк	33
11	↓	9	Однажды в Вегасе	29
12	↓	5	Хроники Нарнии: Принц Каспиан	28
13		-	Явление	23
14-15		-	Звездный десант 3: Мародер	22
14-15	↓	8	Знакомство со спартанцами	22
16		-	Золото дураков	20
17	↓	10	Спиди-гонщик	17
18	↑	20	Мои черничные ночи	12
19	↓	13	Новый парень моей мамы	9
20	→	16	Фантомы	9
21		-	Розыгрыш	7
22	→	19	Не оставляющий следа	4
23	→	18	Игроки	1
ВСЕГО ПРОГОЛОСОВАЛО 331				

Проголосовать за понравившиеся и достойные на ваш взгляд кинокартины и фильмы можно (и нужно) на нашем сайте http://www.nestor.minsk.by/vr, проследовав по ссылкам "Лучший фильм месяца" и "Лучшая игра месяца". Вы можете проголосовать за один или несколько позиций, но только один раз. Важен каждый голос!

СОБЫТИЕ

Третий конвент поклонников современной японской культуры "Хиган-2008"

20 — 21 сентября в Минске в Доме культуры МТЗ по адресу Долгобродская 24 пройдет ежегодный фестиваль "Хиган" (http://higan.org), посвященный современной массовой японской культуре.

В первый день программа предложит зрелищное костюмированное мероприятие, в котором примут участие не только гости со всей Беларуси, но и из России и Украины. На суд зрителей будут вынесены:

- театрализованные костюмированные постановки по любимым анимационным фильмам и компьютерным играм;
- в косплей-дефиле участники покажут не только костюмы, но и умение войти в образ, соответствовать выбранному персонажу и его модели поведения;
- в джей-рок постановках мастер-класс покажут гости из России. Это пласт музыкальной японской культуры, совмещающий в себе драйв и яркую, красочную, порой шокирующую постановку под музыку;
- конкурс караоке.

Во второй день пройдут конкурсы, семинары и работа секций. Закрывает второй день концерт, на котором выступят белорусские музыкальные группы с репертуаром, состоящим из популярных саундтреков к аниме и песен японских исполнителей.

Конкурсы:

- клипмейкеров anime music video или AMV.
- фан-арта (рисунок или скульптура на выбранную тему, анимационный фильм), на которой можно будет увидеть мангу (японские комиксы), йонкому (риснок в виде четырех последовательных кадров, размещенных на листе А4. Обычно юмористической направленности), классический рисунок: арт по конкретным аниме и/или по играм, выдуманные миры (сюжет не привязан ни к Японии, ни к ее культуре, но рисовка анимационная), арт по Японии; компьютерный рисунок (в создании которого задействованы компьютерные программы).
- подведение итогов и награждения победителей онлайнового литературного конкурса фанфикшен (короткие рассказы).

Секции:

- фан-арта;
- Dance, dance revolution! или DDR — танцевально-музыкальные автоматы с зажигательными ведущими, которые проведут несколько викторин, посвященных DDR и его истории, фотовыставка. Будут показаны различные модели самодельных ковриков для DDR. В программе чемпионаты для новичков;



- консольных игр (Страна восходящего солнца является лидером в данной отрасли развлечений, такие названия как Nintendo, Sega, Sony PlayStation известны каждому. Консольные игры, развиваясь параллельно с играми для PC, приобрели свои индивидуальные черты).
- музыкальных игр (Guitar Hero, Караоке, Beatmania IIDX, Freats on Fire и другие).

Семинары:

- по айкидо — боевому искусству, цель которого разрешить конфликт без нанесения вреда атакующему;
- по истории и созданию шарнирных кукол (встреча с обладателями раритетов и мастеров-самоучек). История шарнирной куклы, ее ниша в культуре. Где купить и сколько стоит? А если сделать самому, то как?
- "Архетипы в сказках и аниме"
- "Новые направления в искусстве"

АНОНС

Arcania: A Gothic Tale

Жанр: *RPG*
Разработчик игры: *Spellbound Entertainment*
Издатель игры: *JoWood Productions*
Платформа: *PC, Xbox 360, PS 3*
Дата релиза: *неизвестно*

"Готика" — одна из величайших RPG серий из всех когда-либо появлявшихся на свет. В далеком 2001 году, когда весь мир замер в ожидании The Elder Scrolls 3: Morrowind, никому еще не известная студия Piranha Bytes выпустила свой первый крупный проект — Gothic. Игра покорила сердца как игроков, так и критиков. "Готика" брала своей атмосферой, проработанным, интересным миром, который жил своей жизнью! Такое было впервые, чтобы виртуальные люди вели себя точно так же, как и настоящие: NPC работали, отдыхали, непринужденно о чем-то болтали, ели и ночью ложились спать. Великолепная история про безымянного героя, подкрепленная хорошей графикой (на момент релиза, конечно) и уникальной ролевой системой, стала классикой жанра RPG. У автора данных строк игра занимает почетное место на полке рядом с Baldur's Gate и Neverwinter Nights. Понятно, что после такого успеха продолжения не могло не быть. Gothic 2 по сути являлась все той же "Готикой", только больше, красивей и лучше. Вскоре последовал великолепнейший аддон Night of the Raven и через несколько лет мучительных ожиданий свой лик явил миру полноценный триквел, который оказался весьма и весьма спорным. Затем на весь интернет прогремел скандал между Piranha Bytes и JoWood. "Пираньи" ушли делать свой секретный RPB Project, а бессменный издатель великой серии со всеми правами на нее стал искать нового разработчика. И нашел-таки.

Что-то заканчивается, что-то начинается

О четвертой "Готике" скопилось уже немало информации. На различных фан-сайтах можно найти и многочисленные заявления и обещания разработчиков, и соседствующие с ними домыслы самих фанатов. Мы же в этой статье постараемся донести до вас правду, только правду и ничего кроме правда.

Для начала о грустном. Как уже сказано выше, Piranha Bytes заняты сейчас своей игрой, так что "Готика 4" была отдана на разработку в руки талантливых Spellbound, за плечами которых трилогия Desperados. "Пираньи" же, хоть и помирились со своими бывшими издателями, не будут иметь ни малейшего отношения к четвертой части сериала.

Сперва стоит определиться с названием, ведь за год своего официального существования (а слухи о Gothic 4 ходили даже до выхода третьей части) проект сменил целых три имени, и не факт, что это предел. В самом начале наш сегодняшний гость отзывался на Gothic 4: Genesis, затем был переименован в Gothic 4: Arcania и совсем недавно стало известно, что на коробке с игрой будет красоваться надпись Arcania: A Gothic Tale.

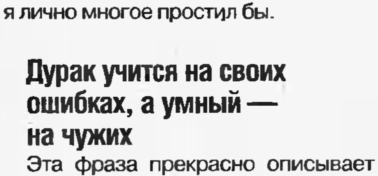
Действие перенесет нас на новые земли вселенной "Готики" — Южный Архипелаг. А какие же приключения на островах без пиратов? Официально известно, что увидеть старых друзей получится, но вот только кого именно — пока еще тайна, покрытая мраком. И кто знает, может, посчастливится встретить старых знакомых любителей рома и девушек из Gothic 2: Night of the Raven. Но без Диего это будет уже немного не та Готика, не так ли? История развернется спустя десять лет после событий Gothic 3, а связующим звеном между третьей и четвертой частями должен стать аддон Gothic 3: Forsaken Gods. Безымянный герой, наконец, уйдет на покой (вероятно, станет королем), уступив место подрастающему поколению. И правда, сколько уже можно подвигов совершать?! Надо и молодым чего-нибудь оставить. Больше о сюжете абсолютно ничего не известно, поэтому двигаемся дальше.

Игровой мир обещают сделать максимально разнообразным и интересным для исследования. Ну, этим серия Gothic славилась всегда. Бродя по какому-нибудь лесу, легко можно было наткнуться на вход в пещеру, в конце которой валялся скелетик в обнимку с особо мощным мечом и немалым количеством звонких монет за пазухой, или на одинокого охотника, мирно зажаривающего свою добычу у костра. Будем надеяться, это никуда не денется. Правда, исследовать сразу все окрестности на предмет сокровищ не дадут, ведь некоторые территории можно будет посетить, только лишь продвинувшись по сюжету.

Наподобие третей части нас ожидает разнообразный климат, от сухих и на первый взгляд безжизненных пустынь до тропических лесов, где ливни не стихают никогда. Правда, на немногих доступных скриншотах разработчики демонстрируют только привычные любому фанату серии леса. Очень красивые, кстати говоря, леса. Прямо Crysis какой-то! А трава-то просто загляденье!



И на этот раз различные погодные условия будут непосредственно влиять на геймплей — все дело в появлении особых "погодных" заклинаний. К примеру, можно вызвать дождь и потушить разгоревшийся пожар или ветер, сбивающий врагов с ног. Главное самому не попасть под удар. Появится возможность "маскировать" атакующие заклятия под неиствовство матушки-природы. Как вам возможность ударить противника электричеством, а потом отвертеться, мол, парень, тебя молния ударила, я вообще тут случайно и не местный. Интересно, а после пятого удара получится все спихнуть на такое же "случайно"? Шутки шутками, но с таким нововведением разработчики пошли по рискованному пути. Хотя... если будет возможность создать мини-торнадо, я лично многое простил бы.



Дурак учится на своих ошибках, а умный — на чужих

Эта фраза прекрасно описывает подход Spellbound к самому важному проекту в их жизни на данный момент. Они внимательнейшим образом прочесали крупнейшие фанатские форумы по вселенной "Готики" и теперь безжалостно режут все, что не понравилось игрокам в третьей части. Первым делом под нож попала боевая

Brutal Legend

Жанр: *action\adventure от Тима Шафера*
Разработчик: *Double Fine Productions*
Издатель: *Vivendi Games*
Платформа: *PlayStation 3, Xbox 360*
Дата выхода: *2008 год*

С предыдущим проектом Тиму Шаферу катастрофически не повезло. Яркий, стильный, во многих аспектах неординарный Psychonauts разошелся на удивление скудным тиражом. Игру хвалили в прессе, награждая высокими оценками и титулами, но, увы, на продажах это не отразилось. Наверняка пораженный таким провалом, Тим все же не стал унывать и, собравшись с духом, принялся за разработку своего следующего проекта с броским названием Brutal Legend. Эта игра проповедует истинный хэви-металл и, как всегда в случае с творениями Тима Шафера, грозится снести крышу своей неординарностью и отличным чувством юмора.

You are so cool, you are so Rock and Roll

Главного героя игры зовут Эдди Риггс. Он буквально болеет рок-музыкой и на мирские проблемы ему плевать. До поры до времени Эдди числится в рядах музыкальной группы, но его по какой-то причине из нее выгоняют коллеги. А тут еще и хозяин квартиры, которую снимает главный герой, ставит ультиматум, угрожая незадачливому музыканту тем, что если тот не заплатит положенную квартплату, окажется на улице. И вот совсем уж было отчаявшемуся Эдди подворачивается работа администратора в одной известной рок-группе. Дела начинают налаживаться, парень хорошо справляется с работой, и в один прекрасный момент с ним происходит удивительная вещь, переворачивающая жизнь Риггса с ног на голову.

Перед одним из выступлений Эдди, настраивая гитару, поранил палец — казалось бы, ничего странного, но не тут-то было. Капля крови попала на стильный истинно рокерский ремень с черепом — и произошло нечто странное: Эдди перенесся в прямом смысле этого слова в какой-то другой, параллельный и удивительный мир.

Удивителен он в первую очередь своим антуражем. Странным образом главный герой очутился в месте до краев наполненном всеми видами рок-клише. Тут текут реки крови, повсюду раскиданы черепа, скелеты и кости, вместо камней и скал — гигантские колонки, деревья заменили шины от колес джипов-монстров, где-то из земли торчат какие-то немыслимые гигантские топоры и молоты, а на горизонте виднеются мрачные, готичные замки. Необычны и обитатели этого странного мира, здесь нашлось место не только ограм, паукам, обо-



ротням, скелетам, накаченным демонам и прочим тварям, но еще и угрюмым готам и забавным эмо(!!!).

При помощи такого театра абсурда Тим Шафер планирует высмеять все музыкальные банальности, все эти хаеры, косухи, банданы, шипастые напульсники, все абсурдные подкультуры, к которым любят себя относить подростки — в общем, все-все-все, что за долгие годы породил хэви-металл и тьма других направлений, которые здесь совершенно необязательно перечислять. Brutal Legend — это набор почти неприкрытых насмешек и издевок от пожизненно молодого и эксцентричного творческого гения Тима Шафера.

Но вернемся к Эдди Риггсу и его приключениям. Оказывается, мир, куда попал наш герой, находится под гнетом демонов, во главе которых .стоит деспот лорд Доливикус. Ну и Эдди под управлением игрока должен будет не только попасть домой, но и освободить мирное население необычной страны от власти кровожадного тирана. В борьбе с захватчиками Риггсу будут помогать не только многочисленные (и очень харизматичные) товарищи, но и местные жители. Последние считают Эдди чуть ли не Богом во плоти — одетый в кожаные вещи, весь в бляхах и шипах, незадачливый рокер производит на угнетенный люд ободряющий и обнадеживающий эффект.

Брутальный геймплей

Об игровом процессе известно не так много, как хотелось бы. Тим Шафер со своей Double Fine Productions вает смесь извечно модного экшена и адвентюры, жанра, в котором именитый дизайнер чувствует себя уверенней всего. Экшен-часть, к слову, должна быть довольно занимательной. В распоряжении игрока окажется несколько видов оружия и, раз уж обязывает эстетика, гитара. Всякие мечи, топоры, булавы, ножи, кинжалы — это основное оружие героя, в раз-

система. Наверняка многие помнят кабанов-убийц и бесконечное закликивание. Пока точно не известно, что будет представлять собой новая боевка, но обещаны удобное управление и полностью переработанный искусственный интеллект, умеющий грамотно оценить обстановку. Модернизации подвергнется и ролевая система, хотя базироваться будет она на том, что мы с вами видели в Готике 3.

На этот раз разработчики клянутся — тестированию и отлову багов будет уделено огромное количество времени. Охотно верим и надеемся, что не понадобится ждать десятка патчей, чтобы проект стал хотя бы играбельным. Да и, думаю, Spellbound сами прекрасно понимают, что с ними сделают фанаты, если на их пути снова встанет кабан-убийца или не будет проходиться сюжетный квест.

* * *

На словах все звучит, конечно, хорошо, а скриншоты демонстрируют неплохое качество графики. Но возникают сомнения, будет ли это та самая Готика, которую мы все любим и знаем, или же перед нами предстанет другая игра. Разработчики заявляют, что ориентируются на вторую часть (по моему скромному мнению — самую лучшую), но смогут ли Spellbound стать достойными приемниками Piranha Bytes — еще большой вопрос. В любом случае узнать это мы сможем не раньше середины 2009 года.

Щенников Денис







личных ситуациях он постоянно будет его использовать. Расчехлять же гитару, скорее всего, придется ради битв с сильными врагами. Точно известно, что постоянно применять ее не получится. Гитара отличается от обычного оружия — не думайте, что ею придется, как и простым топором, размахивать, раскидывая оравы атакующих готов. Чтобы она поразила врагов, нам надо исполнить самое настоящее соло. Реализовано это будет на манер сериала Guitar Hero, т.е. на экране бегут какие-нибудь полосочки, а мы вовремя тискаем кнопки. Комбинации нажатых клавиш сложатся в невообразимые рокерские мотивы, которые помогут одолеть самых свирепых противников. Эффектов от использования гитары обещается превеликое множество, атаки огнем и молнией — лишь самые безобидные варианты.

Структура мира, по словам Шафера, будет открытой. Мы в любой момент сможем запрыгнуть в странного вида автомобиль и поколесить по карте. Из-за малого количества информации пока сложно сказать, чем игрок будет развлекать себя на открытых пространствах, но учитывая талант знаменитого дизайнера, уверен, что скучать нам не придется.

Стоит понимать, что если Brutal Legend постигнет такой же финансовый провал, как Psychonauts, у Тима Шафера могут начаться проблемы. В следующий раз, вполне вероятно, деньги ему попросту никто не захочет доверить. Какие бы качественные и оригинальные игры у него ни получались, серьезных дядечек в наше время интересует только прибыль.

Впрочем, о таком исходе лучше не думать, тем более есть неплохие шансы, что игру все-таки примет общественность, ведь Шафер максимально приблизил свой новый проект к нынешней публике. Тут есть и экшен, и запилы на гитаре почти как в супермодном Guitar Hero, и открытый мир, по которому можно проехаться с ветерком. Участие в озвучке принимает любимец американцев Джек Блэк, в конце концов. Так что шансы на успех определенно имеются. Печалит лишь то, что о версии для PC пока вообще ничего не слышно. Надеемся, до персоналок игра все же доберется.

Творенье рук мастера

Тим Шафер снова отказывается идти на поводу у индустриальных тенденций, и с молодецким задором в который раз создает настоящий эстетический шедевр. Очень импонирует то, что этой игрой разработчики не замахиваются на какие-либо жанровые высказывания, на голову геймеров не выбрасываются яркие конфетти громких обещаний, никто не планирует, что проект свернет горы. Brutal Legend — это красочная, стильная, в чем-то даже абсурдная игра, с колким языком и иронией в глазах, а по совместительству — очередное безумное высказывание Тима Шафера. Ждем с нетерпением.

Антон Жук

АНОНС

Command&Conquer: Red Alert 3

Жанр: *RTS с серпом и молотом, русской водкой и балалайкой*
Разработчик: *Electronic Arts Los Angeles*
Издатель: *Electronic Arts*
Похожесть: *C&C: Red Alert 1-2*
Мультиплеер: *Навсегда! (до 8-ми игроков)*
Официальный сайт игры: *www.ea.com/redalert*
Платформы: *PC, Xbox 360, PS3 (для консоли от Sony разработка приостановлена на неопределенный срок)*
Дополнительные возможности: *кооператив при прохождении синговой кампании*
Дата выхода: *октябрь 2008.*

От Советского Информбюро! Electronic Arts, крупнейшая интернациональная компания-разработчик компьютерных игр, уполномочена заявить: в Красном Октябре две тысячи восьмого года, без объявления каких-либо причин, Япония нападет на Союз Советских Социалистических Республик. Отряды японских стебательно-развлекательных кибер-ниндзя-захватчиков принесут с собою в каждый дом море радости, качественного юмора и отличнейшего настроения! Да здравствует Command&Conquer: Red Alert 3! Ура, товарищи!

Ох уж эти тренды!

Казалось бы, еще каких-то пару лет назад самой излюбленной тематикой у разработчиков компьютерных игр являлась Вторая Мировая война. Ну посудите сами — художникам, сценаристам и моделлерам ведь, по сути, ничего не нужно было придумывать с головы. Воюющие стороны есть, модели техники тоже есть, образцы оружия имеются. Оставалось только грамотно подать сюжет (обязательно основанный на реальных событиях), и вуаля — все игроки остаются довольными новым Medal of Honor, Company of Heroes и всеми W2W-играми.

А уж сколько раз мы, сидя перед экраном монитора, высаживались в Нормандии, участвовали в обороне Перл-Харбора, заходили в тыл к врагу по поддельным документам — и вовсе не счесть.

Так было до недавнего времени. Сейчас ситуация несколько изменилась — осознав, что темой Второй Мировой войны все геймеры уже сыты по горло, девелоперы в своих проектах ринулись моделировать собственные, альтернативные боевые конфликты. Главными носителями злых и захватнических помыслов стали... русские, которые видятся всем в будущем чуть ли не единственными "энерго-шантажистами" других стран. Создатели игр изо всех сил теперь пытаются рассказать нам душещипательные истории о том, как грозный русский народ пытается поработить весь остальной мир. С каждой новой игрой мы получаем все более серьезную и от этого не менее бредовую повесть в лучших традициях произведений Тома Клэнси.

Беспокойство за постоянный рост цен на энергоносители (в частности, газа и нефти), которыми так изобилуют недра земель Российской Федерации, не прошло мимо игрового сообщества. Но мы, конечно же, не будем сегодня вдаваться в подробности современной мировой политической обстановки.

Специально для тех, у кого эти байки с "серьезной миной на лице" об очередной попытке бывшего СССР (ну, или ныне существующей РФ) захватить власть над всем и вся вызывают лишь улыбку или, тем паче, резкие приступы сонливости, Electronic Arts сделала приятный сюрприз. Крупнейший игровой издатель в начале сего года анонсировал продолжение одной из самых безбашенных и "пропитанных сочной клюквой" стратегий — Red Alert 3! До релиза осталось не так уж много времени — Красный Октябрь ведь уже не за горами. Ну а мы пока с вами попытаемся проанализировать имеющуюся на данный момент информацию о грядущей игре, изучить доступные скриншоты и предугадать, что же в конечном итоге получится у EA.

"Тайбериумная клюква"

История сериала Command&Conquer: Red Alert берет свое начало с далекого 1996-го года. Тогда, спустя год после успешного дебюта первой стратегии во вселенной C&C, ныне не существующая компания Westwood Studios решила выпустить игру-предысторию к первому Command&Conquer. В проекте на полном серьезе рассказывалось о братстве NOD, которое сотрудничало с вождем всех народов — Иосифом Сталиным. Лидер террористической группировки, а по совместительству главный злодей Кейн был советником великого вождя. Первый Red Alert восприняли очень хорошо, но сама по себе концепция игры слабо вписывалась во всеобщую историю противостояния двух организаций — NOD и GDI. Поэтому разработчики приняли очень правильное решение — они разъединили сюжетные линии "тайбериумного" и "краснооктябрьского" C&C, пустив каждую из них в "отдельное плавание".

И вот спустя четыре года Westwood Studios, находясь под теплым крылышком Electronic Arts, выпустила полноценное продолжение RA. В сиквеле не осталось даже и намека на былую серьезность оригинала. Игра представляла собою пухленький сборник всех самых нелепых стереотипов, которые только могли сложиться у человека, ни разу не бывшего в СССР.

Окончание на стр. 30-31



За возможность устраивать подобные светопредставления мы, в общем-то, и любим эту игру.

АНОНС

Command&Conquer: Red Alert 3

Начало на стр. 29

Вы только вчитайтесь хотя бы в названия юнитов, которые были в игре: десантник-подрывник Crazy Ivan, дирижабль Kirov, Tesla Troopers и многие-многие другие. Не хватало только спитых крестьян, играющих на балалайках и утепленных валенок с шапками-ушанками, дающих определенные бонусы юнитам. Любой человек, рожденный в Советском Союзе (непременно знающий, что это такое — стоять вместе со всеми в строю с повязанным красным галстуком на шее и время от времени кричать знаменитое "Всегда готов!"), едва ознакомившись с игрой, испытывал наиострейший приступ ностальгии по былым временам, сопровождавшийся пролитием скупых горьких слез. При всех очевидных признаках несерьезности и идиотизма, эти две RTS затягивали так, как не смогли в свое время затянуть другие игры "стратегического" жанра (за исключением, пожалуй, StarCraft — сей ценный экземпляр пребывал в совершенно другой лиге). Конечно, показатель "клюквенности" в Red Alert 1-2 просто-таки зашкаливал. Но, согласитесь, это не тот случай, когда нам с помощью талантливой игры актеров и крутых режиссерских приемов пытаются рассказать трогательную историю про неожиданное вторжение со стороны "обезумевших русских". Так дела обстоят, к примеру, с прошлогодним World in Conflict или грядущим Tom Clancy's EndWar. А вот в играх про "Красную Угрозу" разработчики с самого начала как бы пытаются сказать нам: "Ну, надеемся, все тут понимают, что этот балаган мы устроили просто так, потехи ради?!" И если, играя в тот же WiC, игрок, выросший на постсоветском пространстве, почувствует себя как-то неловко, то, запустив Red Alert, испытывает скорее гордость от осознания того, что живет на территории бывшей Страны Советов. СССР позиционировался в игре как более сильная сторона. Про юниты с самыми умопомрачительными названиями (с не менее эффективными способностями) и напоминать не надо. Благодаря неповторимой стилистике Red Alert влюбляла в себя практически с первого взгляда. Это та игра, за которой можно было сидеть сутками, не взирая на любые внешние раздражители. Приятно осознавать, что Electronic Arts не забывает свои старые бренды и делает все возможное, чтобы угодить "олдскульным" игрокам. Кто знает, быть может сейчас где-нибудь в недрах компании-гиганта ведется работа над новым Wing Commander...



Известные еще по второму Red Alert, дирижабли Kirov своей мощью, конечно, впечатляют, но, как видим, они порой тоже бывают беззащитными.

Третий — не лишний!

Первый показ Red Alert 3 прессе, проходивший не где-нибудь, а в самой Москве, был подан с соответствующей помпой. ЕА всегда славилась необычными демонстрациями новых игр, но в этот раз она, кажется, превзошла саму себя. Только представьте: для показа геймплея своего нового проекта Electronic Arts арендовала настоящий бункер-укрытие времен "Холодной войны", расположенный глубоко под землей. В случае наступления ядерной катастрофы это место запросто смогло бы уберечь от гибели тысячи человек. И вот здесь, на глубине нескольких десятков метров, журналистам предоставили возможность увидеть воочию продолжение легендарной RTS.

Для всех поклонников сериала Red Alert разработчики приготовили немало сюрпризов и приятных нововведений. В игре появится третья противоборствующая сторона — Япония. Каким же образом "страна Восходящего Солнца" включилась в конфликт между СССР и Соединенными Штатами Америки? Все просто — сюжет триквела берет свое начало сразу же после окончания Red Alert 2. Советский Союз готовится принять безоговорочную капитуляцию, а США, в свою очередь, — отпраздновать долгожданную победу. По Москве уже вовсю разгуливают американские "миротворцы". И вот тут-то почитателям "серпа и молота" приходит в голову ну просто гениальнейшая идея. Используя машину времени, которая была причиной всех бед еще в первых двух частях RA, руководство Союза засылает в прошлое двух самых лучших бойцов, чтобы те расправились с Альбертом Эйнштейном, изобретателем этой машины. Ребятки неплохо постарались и благополучно отправили великого физика к праотцам.

И что же мы видим по возвращении бравых коммандос со спецзадания? Союзников на Красной Площади и вправду больше нет. Но расслабиться руководству СССР так и не доведется. Спустя всего каких-то пару минут страна вновь переводится на военное положение. Попытка изменить прошлое не прошла для Союза бесследно — в военный конфликт вступает Япония, которая грозится устроить СССР и Штатам такую "ядерную взбучку", что события в Хиросиме и Нагасаки покажутся по сравнению с ней взрывом баллона с бытовым газом.

Японцы в Red Alert 3 позиционируются как самая технологически развитая "раса". На вооружении у армии страны Восходящего Солнца будут находиться огромные роботы, крестьяне в шляпах с широкими полями и мощнейшими гипербластерами в руках. Или взять хотя бы типичного бойца-ниндзя — можно сказать, визитную карточку Японии. Так вот, оказывается, в игре будет присутствовать не просто ниндзя, а... кибер-ниндзя, стреляющий по всему вокруг лазерным лучом из глаз — и это, между прочим, большая разница! В общем, вы уже поняли, что с новоявленной третьей стороной конфликта мы тоже не соскучимся, и нас ожидают тонны качественного юмора и стеба, юниты, оформленные в гипергротескном стиле, ну и, конечно же, умопомрачительные ролики.

Кампания за каждую страну-участника состоит из 8-10-ти миссий. В перерывах между заданиями нам, в лучших традициях сериала Command& Conquer, будут показывать видео с участием настоящих актеров. В отличие от C&C про тайбериум, "редалертовские" ролики отнюдь не претендуют на звание самых серьезных и напыщенных.



Как и в случае с первыми двумя играми серии, в Red Alert 3 снежные уровни также будут присутствовать.

Вы не поверите, но у нас тут опять инновации...

Red Alert 3 самым кардинальным образом отличается от своих старших "собратьев" в плане тактики ведения боя. По уверению разработчиков, быстрый раш (rush) отныне не является основой геймплея игры. Это заявление повергло в недоумение практически всех поклонников "Красной Угрозы". До составления гневных петиций, чем сейчас, к примеру, занимаются фанаты Diablo (цветовая гамма будущего триквела им, видите ли, не понравилась) дело, конечно, не дошло. Но недовольных все-таки хватало. Ведь самый "смак" "краснознаменной стратегии" как раз и заключался в том, чтобы как можно быстрее достигнуть наивысшей ступеньки развития техники и вооружения, создать побольше самых главных "крепышей" и отправить их в крестовый поход на базу противника. Любование потасовкой "стенка на стенку", сопровождающейся нескончаемым потоком спрайтовых взрывов, вызывало ни с чем не сравнимый восторг. Не нужно было задумываться о тонкостях обороны — победителем практически всегда становился тот, кто первым сумел "прокачаться" и ринуться в наступление.

Третья же часть RA предложит нам гораздо больше вариантов ведения боевых действий. Отстраивать базу отныне можно будет не только на суше, но и на воде. В связи с этим некоторые юниты смогут с одинаковым успехом передвигаться как по земле, так и по водной поверхности. Естественно, столь необычные способности бойцов разработчики попытаются подчеркнуть с помощью уморительной анимации. К примеру, если отправить инженера в открытое море, то он сначала подбежит к воде, деловито достанет из-за пазухи(!) лодку и продолжит свой путь, уже находясь на борту "надувной субмарины". Помимо возможности соорудить саму водную базу, нам, конечно же, позволят от души "наклепать" всевозможных боевых катеров, подводных лодок или даже гигантов-авианосцев. Получается, что с имеющимися возможностями для ведения боевых операций простая атака "в лоб" с помощью одних лишь сухопутных войск — это наискучнейший способ расправы над оппонентом. Ведь гораздо интереснее будет отстроить одновременно несколько баз — на суше и на воде, создать побольше "разномастных" юнитов и планомерно наступать по всем трем направлениям — авиация, флот и пехота.

Кстати о юнитах. EA Los Angeles здраво рассудили, что наделять бойцов или технику десятками всевозможных способностей нет никакого смысла. Поэтому у каждого солдата или единицы техники есть только два режима ведения боя: обычный и вспомогательный — больше ничего. Динамика геймплея игры от подобной "урезки" останется только в выигрыше.

Не стоит также забывать, что RA всегда считался одной из самых увлекательных мультиплеерных забав. А с той обещанной глубиной тактики, про которую так любят рассказывать создатели главной "клюквенной" RTS всех времен и народов, Red Alert 3 наверняка потеснит на просторах онлайна грядущий сиквел другой стратегии от Blizzard. Какой? А попробуйте угадать сами!

С целью упрощения процесса сооружения базы девелоперы предусмотрели "строительство по сетке". То есть теперь, как только вы захотите соорудить какой-нибудь очередной заводик с церковными куполами и красными звездами на крыше, игра услужливо покажет вам, сколько места будет занимать новая постройка.

По общей механике новая стратегия с "серпом с молотом, водкой и медведями на парашютах" представляет собой классическую RTS. Нам все так же придется кропотливо собирать ресурсы, строить (как уже упоминалось выше) всевозможные казармы, заводы, башни с последующим обучением юнитов. Каких-либо масштабных упразднений, как это обычно бывает с играми от Massive Entertainment, не предвидится.

Если бы новый RA 3 содержал в себе только перечисленные выше "плюшки", мы бы, безусловно, получили добротную стратегию — в меру сбалансированную, безмерно веселую и с "приятным привкусом отборнейшей трешевой клюквы". Фанаты в любом случае остались бы довольными. Но целью лос-анджелесского отделения Electronic Arts было не только возродить культовый сериал, а кое-что даже большее. Создатели игры решили слегка видоизменить жанр RTS, добавив в Red Alert под номером 3 возможность совместного прохождения сингла. И если для экшенов сие нововведение (хм, светлые времена нынче наступают для гейминдустрии — что ни новый проект, то гора свежих идей!) скоро станет обыденным делом, то для стратегий кооператив, пожалуй, в диковинку. Естественно, совместное прохождение решили добавить не

★ ДЛЯ КОЛЛЕКЦИИ

Цена коллекционного издания игры Command&Conquer: Red Alert 3 будет составлять около 45 английских фунтов, а это почти 100 долларов США. Помимо самого диска с игрой, в красочно оформленной коробке вы также найдете:

— Диск с оригинальным саундтреком;
— Ключ доступа к бета-тестированию новой игры в C&C-вселенной;
— Видео о девушках, снимавшихся в роликах Red Alert 3;
— 5 дополнительных эксклюзивных карт для мультиплеерных сражений;
— Видео-презентацию эскизов и скетчей;
— Фильм о создании игры: Raising the Iron Curtain;
— Интервью с разработчиками, в котором они рассказывают о будущем сериала C&C и, в частности, Red Alert;
— Гайд по нахождению "пасхалок" от разработчиков;
— Видео с полным прохождением игры;
— Смешные моменты со съемок роликов;
— Некую виртуальная вещь для игры Warhammer Online: Age of Reckoning.



Согласитесь, более чем солидный набор "вкусностей" для истинных фанатов сериала.



Краснознаменный флот атакует базу НАТО, а двуствольные танки Mamonth добивают раненых.

★ ВЕСТИ С ОНЛАЙНОВЫХ ПОЛЕЙ

Геймеры, которые удосужились когда-то купить лицензионный бокс Command&Conquer: Kane's Wrath, получили возможность поучаствовать в бесплатном бета-тестировании Red Alert 3 — ключ с приглашением лежал в каждой коробке с игрой. На данный момент тест находится в самом разгаре. Отзывы от участников, успевших опробовать мультиплеер-режим, поступают пока что только положительные. Особо всех порадовало огромное разнообразие доступной техники. Графика тоже многим пришлась по душе — местная вода, по сведениям "очевидцев", выглядит шикарно, а взрывы на пол-экрана просто завораживают. Самой интересной для детального изучения фракцией, как и ожидалось, вновь оказался Советский Союз. Новая сторона, Японская Империя, также не подкачала — игрокам больше всего запомнилась "японская школьница", крушащая вражескую технику с помощью телепатических сил.

Похоже, с Red Alert 3 все действительно будет хорошо. И ждать осталось ведь совсем чуть-чуть.



Строительство по сетке в действии. Очень удобная штука в мультиплеерных баталиях, где любые просчеты, связанные с возведением базы, просто недопустимы.

просто "для галочки". Игровые карты моделируются с расчетом на то, что сюжетную кампанию могут проходить два игрока. На любые объекты противника можно "вешать" специальные маячки-подписи и все в таком духе.

Вместо заключения

Что и говорить, новое детище Electronic Arts LA, конечно, завораживает. Ни в одной другой игре мы не увидим медведей в шлемах или собак, лающих в мегафон с целью запугивания пехоты, автономных пушек, которые бы стреляли в воздух другими юнитами. Складывается впечатление, что у компании-разработчика есть специальный отдел, укомплектованный самыми отъявленными фантазерами, для которых основная задача — это подкидывание таких невероятных и безумных идей основной команде девелоперов, которые бы простому человеку никогда и в голову не пришли. Любое здание или сооружение, будь то казарма с церковными куполами или башня, утыканная красными звездами, просто-таки сияет и переливается в лучах идиотизма. Command&Conquer: Red Alert 3 можно будет смело всем рекомендовать как эффективное средство от депрессии и усталости.

Следует также отметить, что создатели игры с особым тщанием подходят к вопросу выработки индивидуальности стиля и эстетики своего проекта. Это касается, в первую очередь, сооружаемых построек. Если при разработке первых двух частей команда девелоперов даже и не задумывалась о том, существуют ли вообще реальные, хоть немного схожие по стилю с игровыми "аналогами" здания и сооружения, то теперь каждый художник или моделлер из EA готов часами вам рассказывать о том, откуда он черпал вдохновение при создании игровых объектов. Вот, к примеру, материалы фотовыставки "Москва невоплощенная" являлись для создателей Red Alert 3 ценнейшими культурными ориентирами при моделировании построек Советской "расы".

За качество картинки будет отвечать доработанный движок SAGE, который использовался еще в прошлогоднем C&C: Tiberium Wars и дополнении Kane's Wrath. Над моторчиком неплохо поработали и даже "подружили" с десятым DirectX. Некоторым может показаться излишним использование пиксельных шейдеров четвертой реинкарнации, особенно в игре, которая заслуживает лавры главного массового многопользовательского "рубилова" на ближайшие несколько лет. Но не стоит забывать, что движок отлично масштабируем и сможет выдать приемлемое количество FPS даже на очень слабых машинах. Так что если у вас не самый современный компьютер — не отчаивайтесь, Красный Октябрь в обязательном порядке придет и в ваш дом! А возможности "Дайрект-Икс 10", к примеру, вовсю будут использоваться для моделирования водной поверхности (поверьте, здешние морские волны с пеной ничуть не хуже оных от Crytek) и создания реалистичных взрывов. Хотя какой тут еще может быть реализм?!

Игра не может не "выстрелить". Все имеющиеся факты о Red Alert 3 говорят только о том, что ровно через месяц нас ожидает безумно веселая, красочная, увлекательная стратегия с грамотным балансом и приятной глазу символикой. Остается лишь терпеливо отсчитывать дни до релиза.

Игнатий "Rambus" Колыско



Строить базу на воде это, конечно, хорошо, — некоторые сухопутные юниты противника не смогут до вас добраться. А вот про вражеский флот забывать не стоит.

ИСТОРИЯ СЕРИАЛА

Red Alert (1996)

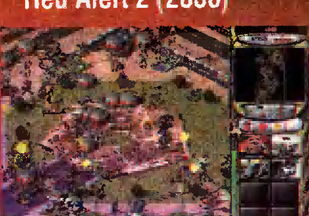
Red Alert под номером 1 была приквелом к самой первой стратегии во вселенной Command&Conquer. Для внесения ясности во все эти "тайбериумные" разборки Westwood Studios решила перенести место действия игры в прошлое и попытаться рассказать игрокам, с чего же все началось. И пусть "красная" мишура уже присутствовала в проекте в избытке, никакой речи об устраивании неконтролируемого балагана имени "серпа и молота" еще не шло.

Согласно сюжету, великий физик Альберт Эйнштейн в 1946 году изобретает машину времени. Решив испытать в действии плод своей кропотливой работы, ученый отправляется прямиком в 1924 год, где ему удается встретить будущего великого фюрера Адольфа Гитлера. Посчитав, что расправа над негодяем поможет предотвратить Вторую Мировую Войну, Эйнштейн убивает Гитлера. Возвратившись обратно в 1946 год, физик наблюдает следующую картину — государством, выполняющим функции главного мирового агрессора, становится Советский Союз. Руководство СССР, с помощью террористической группировки NOD, хочет — ни много ни мало — совершить то, что так и не получилось у Третьего Рейха, а именно — поработить весь остальной мир. Война, которую так хотел предотвратить Альберт Эйнштейн, все же начинается.

Спустя год после удачного релиза Red Alert разработчики выпустят два дополнения к игре — Aftermath и Counterstrike.

А в 1998-м году комплект, состоящий из оригинала и двух аддонов, именуемый Command & Conquer: Red Alert — Retaliation, портируют на первую PlayStation.

Red Alert 2 (2000)



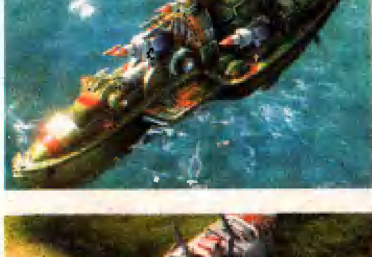
Вторая "Красной Угрозы" случилось в 2000-м году. Разработчики не стали развивать классическую tiberium-тематику в сиквеле, а сотворили ту самую игру, которой и поныне восхищаются все поклонники жанра RTS, — с трешевым сюжетом, огромными взрывами на весь экран и такими необычными юнитами, как пиротехник Crazy Ivan, дирижабль Kirov или лающая собака.

После того, как СССР был разгромлен войсками НАТО, союзники поручили управление страной Советов премьеру Романову. У новоиспеченного генсека в подмастерьях числился некий Юрий, владеющий в совершенстве искусством массового гипноза. Решив во что бы то ни стало взять реванш у американцев, таинственный советник, используя свои пси-способности, направляет советские войска в США. Война опять начинается.

Red Alert 2 запомнился всем не только из-за своего угаганного геймплея, но и благодаря пафосно-бредовым видеороликам. Кейн с приспешниками не появлялись в кадре, да и откуда они могли там быть — ведь в сюжете сиквела не было даже упоминания о противостоянии NOD с GDI. Направление развития серии разработчики выбрали верно — подобного проекта без всякого намека на серьезность, "развлекательного аттракциона", где бы давали возможность шарахнуть по Статуе Свободы, ни одна компания-девелопер предложить тогда не могла.

Через некоторое время был выпущен аддон под названием Yuri's Revenge, в котором войска США и СССР объединили свои усилия против армии, управляемой (не без помощи пси-способностей) Юрием.

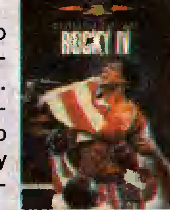






САМЫЕ ИЗВЕСТНЫЕ ФИЛЬМЫ С САМОЙ БЕЗОБИДНОЙ "КЛЮКВОЙ"

Рокки IV(Rocky IV) (1985)



В этой части знаменитой киноэпопеи про непобедимого боксера, которого сыграл Сильвестр Сталлоне, нам предстоит узнать обо всех премудростях советской школы бокса.

Рокки горит желанием вызвать на ринг не абы кого, а легендарного Ивана Драго (Дольф Лундгрен) — восходящую звезду мирового бокса родом из Москвы. Естественно, у американского боксера были на то самые благородные причины — он хотел отомстить за гибель своего лучшего друга, которой как раз и поспособствовал русский Иван.

Этот фильм является, пожалуй, самым правильным духовным ориентиром для первого Red Alert. Болельщики Ивана (они же, все как на подбор, члены КПСС в служебной форме), хлопающие по любому поводу в ладоши и кричащие нетленное "Ура, товарищи!", как на партсобрании; великан Дольф Лундгрен (в трусах с нарисованными серпом и молотом), со своим ломаным английским и фразой: "Да йа тибья...", Страна Советов в вечном снегу и дальше по списку. Подобные вещи вызовут у "нашего" человека при просмотре ленты скорее ухмылку, нежели улыбку — а это большая разница. Режиссер (им тоже оказался Сильвестр Сталлоне), вероятно, хотел заставить зрителей уважать Великую Страну "имени водки", но это у него получилось слабо. Для человека, родившегося в СССР, фильм может показаться таким же сборником пародий, как и Red Alert 1.

Красная Жара (Red Heat) (1988)

А вот здесь с многострадальной "клюквой" дела обстоят несколько лучше.

Red Head по своей эстетике уже более схожа со вторым Red Alert (точнее, с его роликами). Арнольд Шварцнеггер сыграл в ленте главного героя — капитана московской милиции Ивана Данко. Доблестный милиционер отправляется в Чикаго, чтобы расправиться со своим кровным врагом — наркоторговцем Виктором Роставили (Эдд О'Росс). Там Ивану в напарники набивается полицейский Арт Ридзик (Джеймс Белуши) и "сладкая парочка" бросает вызов всей чикагской наркомафии.

Родина Данко на этот раз демонстрируется зрителю в еще более гротескном стиле. Шварцнеггер, как никто другой, идеально подошел для роли русского милиционера.

Картина насквозь пропитана качественным юмором. Фильм, в общем-то, и не задумывался как драма "с серьезным выражением лица" — творящееся на экране действо больше походило на комедийный боевик. "Красную жару" запросто можно было разбирать на цитаты, пестрящие ломаным и нелепым русским:

— *Сейчас не старые времена.* Какие Ващи доказательства?

— Кокаинум.

В киноленте, кстати, засветился советский актер-комик Савелий Крамаров ("Джентльмены удачи", "Афоня", "Иван Васильевич меняет профессию"), эмигрировавший к тому времени в США.

Хитмен (Hitman) (2007)



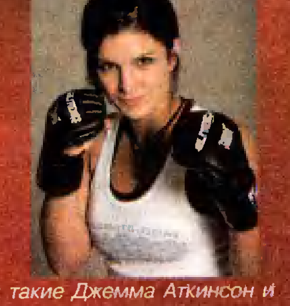
С фильмом, снятым по мотивам стелс-экшена про похождения хладнокровного лысого киллера — Hitman, вышла самая нелепая история. Ведь на дворе уже вроде как не дремучие восьмидесятые, и понятие "политкорректность" прочно обосновалось в нашей жизни. Ан нет, режиссер фильма Ксавьер Генс запихнул в свое "творение" такое количество идиотских стереотипов, что складывается впечатление, будто бы знакомство Генса с культурой России ограничилось небольшой экскурсией по Красной Площади в Москве с обязательной закупкой всевозможных сувениров, пользующихся бешеной популярностью у туристов: шапки-"буденовки", набора матрешек и связки баранок размером с автомобильную покрышку каждая. Созерцать весь этот параноидальный бред режиссера-самоучки с толпами проституток, отрядами спецназа в противогазах и братом президента РФ, промышляющим сутенерством и наркоторговлей, спустя всего каких-то пятнадцать минут становится невыносимо скучно. Сюжет картины не заслуживает отдельного упоминания, ибо представляет собою сплав всех самых популярных клише, которые только могут присутствовать в экшенах.

В конечном итоге получилось кино, которое вполне может на равных конкурировать с "Красной жарой". Этот факт и помог ленте избежать заслуженного позора. Но не стоит забывать, что Red Heat старше Hitman почти на двадцать лет. А в 21-м веке такую вопиющую политбезграмотность, как правило, не прощают.

КРАСОТА СПАСЕТ МИР

Чем всегда славились проекты с подзаголовком Command&Conquer в названии? Конечно же, своими видеозаставками между миссиями. Но не на движке игры, а с живыми актерами. Red Alert 3 не станет в этом плане исключением — нас ожидает более часа "наисерьезнейшего" видео в лучших традициях сериала. EA для участия в съемках пригласила просто-таки неимоверное количество знаменитостей. Но среди всей актерской труппы хочется особо выделить двух прекрасных девушек — британскую модель Джемму Аткинсон (Gemma Atkinson) и американскую чемпионку по боям без правил(!) Джину Карано (Gina Carano).





На фото (слева направо): такие Джемма Аткинсон и Джина Карано в жизни..





А вот такими мы их увидим в игре: Скажите, ну неужели вы еще не полюбили эту игру?

Аткинсон в игре встанет на сторону союзников и будет играть Еву МакКенну (Eva McKenna) — персонажа из второго Red Alert. В жизни Джемма постоянно снимается на телевидении и позирует для всевозможных глянцевых журналов.

Карано сыграет роль Наташи, боевого солдата-коммандо, выполняющего важные диверсионные задания во имя победы Советского Союза. Американская чемпионка станет также прототипом для самой 3D-модели игрового юнита. Джина в совершенстве владеет несколькими видами боевых искусств и регулярно участвует в таких популярных шоу, как American Gladiators и EliteXC MMA.

АНОНС

Tiberium

Жанр: *тактический шутер от первого лица*
Разработчик: *EA Los Angeles*
Издатель: *Electronic Arts*
Платформы: *PC, Playstation 3, Xbox 360*
Дата выхода: *март 2009 года*

Без сомнения, Command & Conquer — это величайшая стратегическая серия, известная практически всем. Со временем серия разделилась на три самостоятельные ветви: тибериевую, серию Red Alert и серию Generals. Каждая из них популярна, каждая имеет свою армию поклонников. Однако C&C — это не только стратегии...

Впервые эта культовая серия получила свое воплощение в жанре FPS в 2002 году, когда вышла Command & Conquer: Renegade. Сюжет игры развивался во время первой тибериевой войны и рассказывал про коммандос GDI Ника Паркера и его непростые задания. Проект был горячо встречен фанатами, однако не снискал славы среди рядовых геймеров и критиков в основном из-за устаревшей графики и слабого искусственного интеллекта. Однако стоит сказать, что Renegade жива до сих пор благодаря интересному мультиплееру и энтузиазму фанатов, которые создают новые карты и модификации. Кстати, недавно в Сети появилась информация, что команда фанатов создает мод для Unreal Tournament 3 под названием Renegade X, полностью воссоздающий оригинальный Renegade на движке третьего "Турнира".

Прошло 6 лет, Westwood канула в лету, однако серия не забыта. Гигант игровой индустрии Electronic Arts чрезвычайно успешно возродил ее, выпустив стратегии Command & Conquer 3: Tiberium Wars и аддон Kane's Wrath. Теперь же разработчики из лос-анджелесского отделения объявили о работах над новым шутером во вселенной C&C, который, правда, не имеет ничего общего с Renegade. Называется он просто — Tiberium.

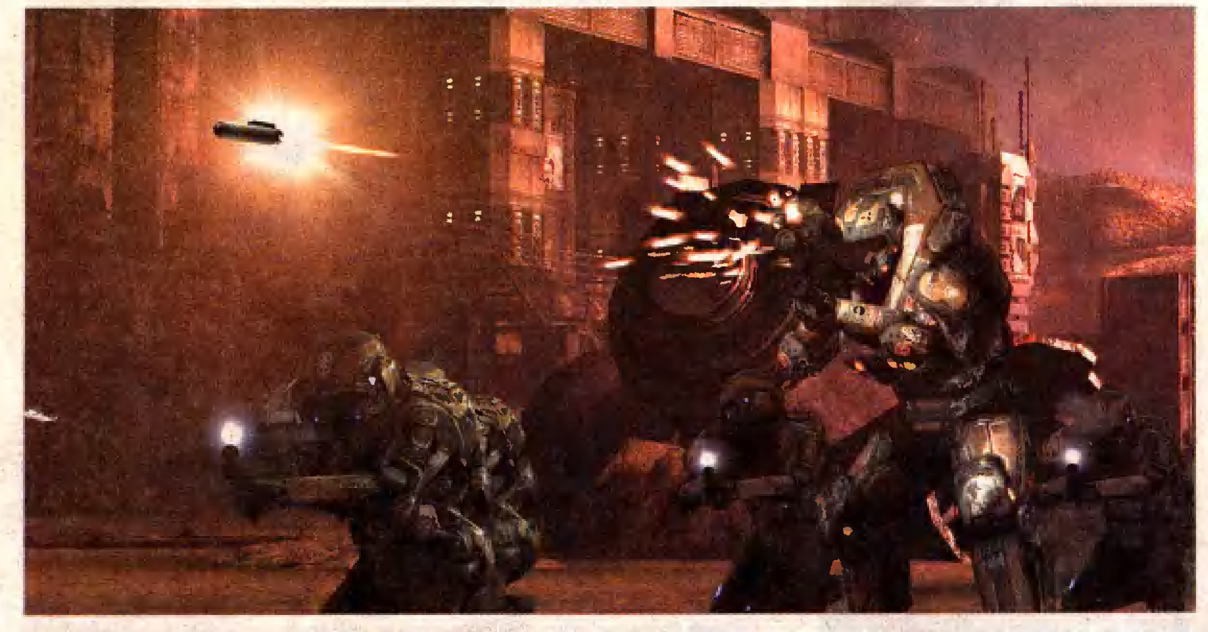
Сюжет игры берет начало через 11 лет после окончания Tiberium Wars. Вышка Скриннов, неуязвимая для любых видов человеческого оружия, все эти годы возвышалась над тем, что раньше было Средиземным морем, как немой памятник тем, кто сражался с пришельцами и победил их. Но вышка не бездействует. И теперь, спустя много лет, она должна стать оплотом для нового вторжения инопланетян. Наш альтер-эго — командир элитного подразделения GDI Рикардо Вега, которому предстоит оказаться на самом переднем крае новой войны.

Проработке сюжета уделяется особое внимание. Хорошей предысторией к игре стал роман Кейта Де Кандидо "Tiberium Wars". И хотя действие книги происходит во время третьей тибериевой войны, в ней в подробностях рассказывается о военной карьере Веги — от его вступления в ряды GDI до назначения командиром 22-ой дивизии.

В ходе кампании Веге придется пройти через множество опасных операций против пришельцев. Разработчики утверждают, что Братство НОД также появится в игре, но на втором плане — основную угрозу планете представляют все-таки скринны.

В боях Вега будет не одинок — под его командованием окажется до 4 боевых единиц. На каждой карте расположится несколько месторождений тиберия со специальными вышками, которые придется захватывать. Каждая захваченная вышка открывает еще один слот для подкреплений, вплоть до четырех. Если же подчиненные погибнут в бою, миссия не закончится, а на их место можно будет заказать новые отряды с командного корабля в атмосфере. Пока что известно 4 вида подконтрольных юнитов — это отряды стрелков, отряды ракетчиков, боевые роботы "Титан" новой модели и модифицированные БПЛА "Орка", но уверен, что игроки встретят и другие юниты из Command & Conquer 3. Отдавать им приказы можно будет как по миникарте, так и непосредственно на поле боя, используя продвинутый командный интерфейс.







Но и у самого Рикардо есть, чем угостить врага. Собирать оружие по уровню не придется, оно у Веги всегда одно — универсальная многоцелевая винтовка GD-10. Этот футуристический агрегат способен трансформироваться и предлагая один из 4 режимов: штурмовая винтовка, ракетная установка, гранатомет и энергетическая снайперская винтовка. Каждый из вариантов имеет альтернативный режим ведения огня. Кроме того, Вега облачен в особый защитный костюм, благодаря которому в минуты затишья станет восстанавливаться здоровье. Следуя моде, аптечек не предусмотрено. Ракетный ранец позволит Веге с легкостью преодолевать различные препятствия.

Баланс в игре построен по принципу "камень-ножницы-бумага", то есть одни типы юнитов эффективны, к примеру, против техники, но бесполезны против пехоты и наоборот. Очень ценны пехотинцы, так как могут принимать непосредственное участие в захвате тибериевых вышек, чего не могут роботы и авиация. Таким образом, только слаженные действия командира и подконтрольных подразделений приведут вас к победе.

Касательно мультиплеера разработчики еще не раскрыли всей информации, но уже известно, что режимов будет несколько. Один из них — модифицированный Capture the Flag, только в нем игроки сражаются за контроль над тибериевыми вышками. Увы, о знаменитом режиме с базами из Renegade ничего не сказано.

Графическая составляющая пока не вызывает никаких нареканий. Игра создается на базе измененного движка Unreal Engine 3.0, с использованием которого были созданы другие шутеры от EA — Army of Two и Medal of Honor: Airborne.

Еще одно новшество — звуковое сопровождение. Здесь EA использует технологию Adaptive Surround eXperience. Эрик Крейбр, звуковой директор проекта, рассказал, что игра анализирует ситуацию на экране и принимает решение о включении тех или иных музыкальных композиций, так что саундтрек также обещает быть впечатляющим.

Особое внимание уделяется AI противников и подразделений игрока. По словам исполнительного продюсера Криса Пламмера, он на голову выше его стратегических вариантов. Солдаты смогут принимать решения на основе собственных наблюдений за ситуацией на поле боя. Например, если вы послали своих солдат стоять неподалеку от стены, они сами займут укрытие, не дожидаясь отдельного приказа. А если же в вашем войске есть Титан, то пехота будет укрываться за его ногами и вести огонь оттуда (что-то похожее, кстати, планируется в грядущем Warhammer 40000: Dawn of War II).

Как говорят разработчики, Tiberium — это тактический шутер в фантастической вселенной. Но уже сейчас видно, что элементы стратегии занимают в нем очень важное место. Разработчики не ставят себе целью полностью перенести вселенную в шутер, ведь действия в нем происходят через значительное время после событий C&C 3. Главная задача Tiberium — еще глубже показать вселенную изнутри и создать все условия для дальнейшего развития тибериевой серии. Кроме того, по словам Майка Верду, Tiberium положит начало отдельной подсерии, которая продолжит историю Command & Conquer.

И еще, помимо PC, игра появится также на Xbox360 и PS3. Теперь насчет даты релиза. Ранее предполагалось, что шутер выйдет в ноябре 2008, но на прошедшей конференции по экономическим вопросам сотрудники EA официально заявили, что Tiberium переносится на 31 марта 2009 года. Что ж, на мой взгляд, это к лучшему — у девелоперов еще есть время отточить игру до того блеска, которого от нее ждут...

Алексей Апанасевич
ака Daemon

виртуальные радости

Учредитель и издатель — ООО "Нестор". Регистр. свидетельство № 1411, выдано Госкомпечати РБ 16.11.99 г.

Подписной индекс 63160 (индивидуальный), 631602 (ведомственный). Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, пр-т Машерова, 25-443. Тел./факс (017) 334-67-90. Отдел рекламы (017) 210-11-48, 334-67-90. Отдел распространения (017) 289-37-13.

Адрес для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости".
E-mail: vr@nestormedia.com.
Шеф-редактор Марина Бирюкова.
Верстка Александра Воронецкого.
За достоверность информации в материалах рекламного характера ответственность несет рекламодатель. Редакция может публиковать в порядке обсуждения материалы, отражающие личную точку зрения автора. Перепечатка допускается только с письменного разрешения редакции, ссылка обязательна.

Подписано в печать 3.09.2008 г. в 21.00.

Тираж 26 452 экз. Цена договорная. Отпечатано в типографии РУП "Издательство Белорусский Дом печати", Республика Беларусь, г. Минск, пр-т Независимости, 79. Заказ № 4754.

П 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
М 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12